

## SERVICE SERVER, STORAGE MEDIUM, SERVICE PROCESSING SYSTEM AND SERVICE PROCESSING METHOD

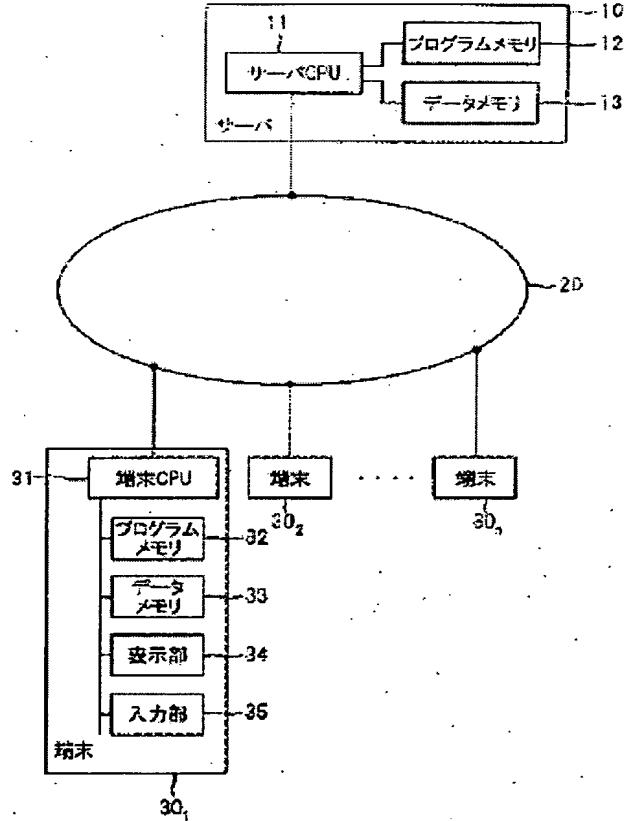
**Patent number:** JP2001353375  
**Publication date:** 2001-12-25  
**Inventor:** KITAMURA YOSHIMASA  
**Applicant:** HUDSON SOFT CO LTD  
**Classification:**  
 - **international:** A63F13/00; A63F13/10; A63F13/12; A63F13/00; A63F13/10; A63F13/12; (IPC1-7): A63F13/12; A63F13/00; A63F13/10  
 - **europen:**  
**Application number:** JP20000179963 20000615  
**Priority number(s):** JP20000179963 20000615

[Report a data error here](#)

### Abstract of JP2001353375

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a service server, a storage medium, a service processing system and a service processing method capable of processing a multiple attendant service through a network even if the number of players is insufficient and enabling a plurality of users to participate in a team game service through the network.

**SOLUTION:** Terminals 30 are connected to a server 10 through a network 20 to transmit ability information of user players playing the game. When the number of players informed from the terminals 30 does not reach a number necessary for playing the game within a predetermined period of time, a server CPU 11 reads out the ability information of computer players from a data memory 13 as many as deficient players to perform the multiple player game on the basis of the ability information of the read-out computer players and the received user players.



Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

**BEST AVAILABLE COPY**

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-353375

(P2001-353375A)

(43)公開日 平成13年12月25日 (2001.12.25)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

A 6 3 F 13/12  
13/00  
13/10

F I

A 6 3 F 13/12  
13/00  
13/10

マークコード(参考)

C 2 C 0 0 1  
P

審査請求 未請求 請求項の数18 O L (全 30 頁)

(21)出願番号 特願2000-179963(P2000-179963)

(22)出願日 平成12年6月15日 (2000.6.15)

(71)出願人 591095856

株式会社ハドソン

北海道札幌市豊平区平岸三条五丁目4番22号

(72)発明者 北村 吉正

北海道札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 株式会社ハドソン内

(74)代理人 100071526

弁理士 平田 忠雄

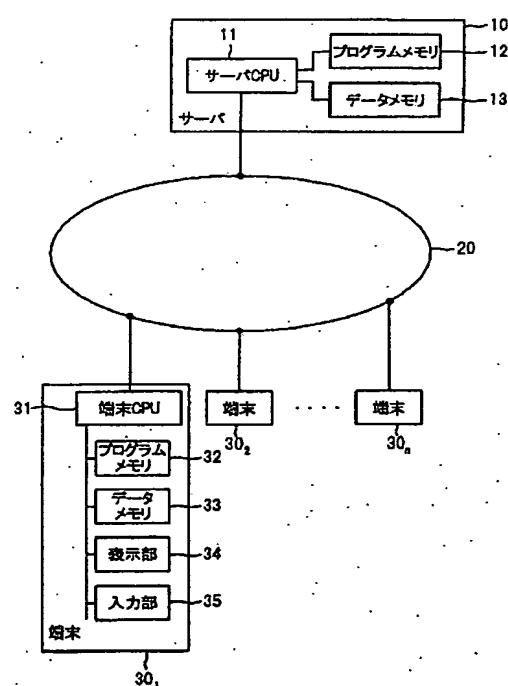
F ターム(参考) 2C001 AA00 AA04 AA05 AA17 BA00  
BA01 BA02 BA05 BB00 BB01  
BB02 BB03 BB07 BB08 CB01  
CB08 CC02 DA00 DA04

(54)【発明の名称】 サービス用サーバ装置、記憶媒体、サービス進行システムおよびサービス進行方法

(57)【要約】

【課題】 ユーザの参加人数が不足している場合でもネットワークを介して複数人参加型のサービスを進行させることができあり、また、複数のユーザがネットワークを介してチーム対戦サービスに参加することができるサービス用サーバ装置、記憶媒体、サービス進行システムおよびサービス進行方法を提供する。

【解決手段】 端末30からネットワーク20を介してサーバ10に接続し、ゲームに参加するユーザプレイヤーの能力情報をサーバ10に送信する。サーバCPU11は、所定の時間内に端末30からの参加人数がゲームを行うのに必要な人数に達しない場合は、データメモリ13から不足している数分のコンピュータプレイヤーの能力情報を読み出し、その読み出したコンピュータプレイヤーの能力情報と受信したユーザプレイヤーの能力情報に基づいて複数参加型のゲームを実行する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるサービス用サーバ装置において、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを予め記憶する記憶手段と、所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させるサービス管理手段とを備えたことを特徴とするサービス用サーバ装置。

【請求項2】前記サービス管理手段は、前記サービスの進行開始前に、前記端末から前記ネットワークを介して所定の能力を有するユーザキャラクタを受信してそのユーザキャラクタを前記記憶手段に記憶するとともに、前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタと受信した前記ユーザキャラクタとに基づいて前記サービスを進行させる構成の請求項1記載のサービス用サーバ装置。

【請求項3】前記サービス管理手段は、前記コンピュータキャラクタを含む参加人数が所定の人数に達する度にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士で対戦するチーム対戦サービスを進行させる構成の請求項1記載のサービス用サーバ装置。

【請求項4】前記サービス管理手段は、前記チーム対戦サービスとしてサッカーゲーム、野球ゲーム等のチーム対戦ゲームを進行させる構成の請求項3記載のサービス用サーバ装置。

【請求項5】前記サービス管理手段は、前記チーム対戦サービスとしてサッカーゲーム、野球ゲーム等のチーム対戦ゲームを行い、

前記記憶手段は、前記チームにおけるポジションに応じて複数の前記コンピュータキャラクタを記憶する構成の請求項3記載のサービス用サーバ装置。

【請求項6】前記サービス管理手段は、前記コンピュータキャラクタを含む参加者同士で対戦する麻雀等の個人対戦サービスを行う構成の請求項1記載のサービス用サーバ装置。

【請求項7】前記サービス管理手段は、前記ユーザキャラクタを送信した前記端末から所定の練習信号を受信するとともに、前記練習信号に基づいて前記記憶手段が記憶する前記ユーザキャラクタを更新する構成の請求項2記載のサービス用サーバ装置。

【請求項8】前記サービス管理手段は、前記サービスの結果を前記ネットワークを介して電子メールによって参加した前記端末に通知する構成の請求項1記載のサービス用サーバ装置。

【請求項9】複数の端末からネットワークを介して参加

された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるサービス用サーバ装置において、前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士で対戦する前記チーム対戦サービスを進行させるサービス管理手段を備えたことを特徴とするサービス用サーバ装置。

【請求項10】前記サービス管理手段は、前記サービスの進行開始前に、参加された前記端末から前記ネットワークを介して所定の能力を有するキャラクタを受信してそのキャラクタを記憶する記憶手段を備え、前記記憶手段が記憶する前記キャラクタに基づいて前記チーム対戦サービスを進行させる構成の請求項9記載のサービス用サーバ装置。

【請求項11】前記サービス管理手段は、前記チーム毎にそのチームに属する複数の前記端末のうち1つの端末を決定し、前記1つの端末から前記チームの作戦情報を送信させ、前記キャラクタおよび前記作戦情報に基づいて前記チーム対戦サービスを進行させる構成の請求項9記載のサービス用サーバ装置。

【請求項12】前記サービス管理手段は、前記チーム対戦サービスとしてサッカーゲームを行い、前記作戦情報としてフォーメーションと、サイド突破、オフェンシブ等の戦術とを含む構成の請求項11記載のサービス用サーバ装置。

【請求項13】複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるための情報が記憶された記憶媒体において、

所定の能力を有するコンピュータキャラクタを記憶するキャラクタ記憶領域と、

所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させるプログラムを記憶するプログラム記憶領域とを備えたことを特徴とする記憶媒体。

【請求項14】複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるための情報が記憶された記憶媒体において、

前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士を対戦させる前記チーム対戦サービスを進行させるプログラムを記憶するプログラム記憶領域を備えたことを特徴とする記憶媒体。

【請求項15】複数の端末と、前記複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるサービス用サー

バ装置とを有するサービス提供システムにおいて、前記サービス用サーバ装置は、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを記憶する記憶手段と、所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人数が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させるサービス管理手段とを備えたことを特徴とするサービス提供システム。

【請求項16】複数の端末と、前記複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるサービス用サーバ装置とを有するサービス提供システムにおいて、

前記サービス用サーバ装置は、前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士で対戦する前記チーム対戦サービスを進行させるサービス管理手段を備えたことを特徴とするサービス提供システム。

【請求項17】複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるサービス進行方法において、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを記憶し、所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人数が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させることを特徴とするサービス提供システム。

【請求項18】複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるサービス進行方法において、

前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、

複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士で対戦する前記チーム対戦サービスを進行させることを特徴とするサービス進行方法。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるサービス用サーバ装置、記憶媒体、サービス進行システムおよびサービス進行方法に関し、特に、ユーザの参加人数が不足している場合でもネットワークを介して複数人参加型のサービスを進行させることができ、また、複数のユーザがネットワークを介してチーム対戦サービスに参加することが可能なサービス用サーバ装置、記憶媒体、サービス進行システムおよびサービス進行方法に関する。

#### 【0002】

【従来の技術】従来のネットワークゲームシステムとして、例えば、特開平11-242645号公報に示されるものがある。

【0003】このネットワークゲームシステムは、複数人参加型のゲームを実行するためのプログラムが格納されているプログラムメモリを有するサーバと、このサーバにネットワークを介して接続される複数の端末とを備える。このような構成において、複数人参加型のゲームを行うのに必要な人数のユーザが、それぞれの端末からネットワークを介してサーバに接続すると、サーバは、プログラムメモリに格納されているプログラムに従って複数人参加型のゲームを行う。これにより、任意の相手と麻雀ゲーム等の複数人参加型のゲームを楽しむことができる。

#### 【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、従来のネットワークゲームシステムによると、複数人参加型のゲームを行うのに必要な人数のユーザが参加するまでゲームを行うことができないため、参加人数が不足している場合は、待ち時間が発生したり、ゲームへの参加意欲が失われこともある。また、麻雀ゲーム等の個人対戦ゲームしか行えないため、複数人により編成されたチーム同士が対戦するサッカーゲーム、野球ゲーム等のチーム対戦ゲームにユーザがネットワークを介して参加することはできない。

【0005】従って、本発明の目的は、ユーザの参加人数が不足している場合でもネットワークを介して複数人参加型のサービスを進行させることができ可能なサービス用サーバ装置、記憶媒体、サービス進行システムおよびサービス進行方法を提供することにある。また、本発明の他の目的は、複数のユーザがネットワークを介してチーム対戦サービスに参加することができ可能なサービス用サーバ装置、記憶媒体、サービス進行システムおよびサービス進行方法を提供することにある。

#### 【0006】

【課題を解決するための手段】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるサービス用サーバ装置において、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを予め記憶する記憶手段と、所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人数が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させるサービス管理手段とを備えたことを特徴とするサービス用サーバ装置を提供する。上記構成によれば、端末からの参加人数が不足している場合は、サービス管理手段は不足している人数分のコンピュータキャラクタを参加させて複数人参加型のサービスを進行させ

る。

【0007】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるサービス用サーバ装置において、前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士で対戦する前記チーム対戦サービスを進行させるサービス管理手段を備えたことを特徴とするサービス用サーバ装置を提供する。上記構成によれば、サービス管理手段は、端末からの参加人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、チーム対戦サービスを進行させる。

【0008】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるための情報が記憶された記憶媒体において、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを記憶するキャラクタ記憶領域と、所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人数が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させるプログラムを記憶するプログラム記憶領域とを備えたことを特徴とする記憶媒体を提供する。

【0009】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるための情報が記憶された記憶媒体において、前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士を対戦させる前記チーム対戦サービスを進行させるプログラムを記憶するプログラム記憶領域とを備えたことを特徴とする記憶媒体を提供する。

【0010】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末と、前記複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるサービス用サーバ装置とを有するサービス提供システムにおいて、前記サービス用サーバ装置は、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを記憶する記憶手段と、所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人数が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させるサービス管理手段とを備えたことを特徴とするサービス提供システムを提供する。

【0011】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末と、前記複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるサ

ービス用サーバ装置とを有するサービス提供システムにおいて、前記サービス用サーバ装置は、前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士で対戦する前記チーム対戦サービスを進行させるサービス管理手段を備えたことを特徴とするサービス提供システムを提供する。

【0012】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるサービス進行方法において、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを記憶し、所定の時間内に前記ネットワークを介して参加された人数が前記サービスを進行させるのに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分の前記コンピュータキャラクタを参加させて前記サービスを進行させることを特徴とするサービス提供システムを提供する。

【0013】本発明は、上記目的を達成するため、複数の端末からネットワークを介して参加された複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるサービス進行方法において、前記ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数の前記チームを形成したとき、前記複数のチーム同士で対戦する前記チーム対戦サービスを進行させることを特徴とするサービス進行方法を提供する。

【0014】

【発明の実施の形態】図1は、本発明の実施の形態に係るサービス提供システムを示す。このサービス提供システムは、サーバ10を有し、このサーバ10にLAN、インターネット等のネットワーク20を介して複数の携帯電話、PHS、パーソナルコンピュータ等の端末30(301, 302, …30n)を接続できるようにしたものである。

【0015】サーバ10は、ネットワーク20を介して端末30との間で通信を行うとともに、サーバ10の各部の制御を行うサーバCPU11と、電子メールソフトウェアを含む通信ソフトウェア、データ作成ソフトウェア、ゲームソフトウェア等のサーバCPU11の動作プログラムが格納されたプログラムメモリ12と、端末30から受信した選手データ等の受信データ、予め作成されたコンピュータキャラクタ、サーバCPU11によって作成されたデータ等の各種のデータを記憶するデータメモリ13とを有する。

【0016】端末30は、ネットワーク20を介してサーバCPU11との間で通信を行うとともに、端末30の各部の制御を行う端末CPU31と、電子メールソフトウェアを含む通信ソフトウェア等の端末CPU31の動作プログラムが格納されたプログラムメモリ32と、各種のデータを記憶するデータメモリ33と、液晶ディ

スプレイ等の表示部34と、キーボード等の入力部35とを有する。

【0017】次に、サービス提供システムの動作を図7のフローチャートに従い、図2～図6をも参照して説明する。

【0018】図2は、選手登録の手続きを示す。まず、ユーザは、端末30から選手登録を行う(S1)。すなわち、ユーザは、ある一つの端末301からネットワーク20を介してサーバ10に接続すると、サーバ10のサーバCPU11は、プログラムメモリ12に格納されている動作プログラムに従い端末301の端末CPU31との間で通信を行う。サーバCPU11が端末301に同図(a)に示すような「選手データ入力」の画面を送信すると、端末CPU31の制御により表示部34にその画面が表示される。ユーザは、入力部35を操作し、「選手データ入力」の画面に対して選手の名前、身長、FW(フォワード)、MF(ミッドフィルダー)、DF(ディフェンダー)、GK(ゴールキーパー)等の希望ポジション、北海道、青森等の都道府県(東京都は区まで)の出身地等の選手データを入力し、「決定」の項目を選択すると、端末CPU31は、入力された選手データをサーバ10に送信する。サーバCPU11は、入力された選手データに基づいて選手のポジションを決定し、身長とポジションから能力を決定し、決定した選手データをデータメモリ13に格納するとともに、その決定した選手データを端末301に通知する。端末301の表示部34に同図(b)に示すような「選手データ確認」の画面が表示される。本実施の形態では、例えば、名前「サッカー太郎」、身長「179cm」を認識し、ポジションを「MF」と決定し、所属チームを「ミソバタコーン札幌」と決定する。能力のパラメータは、シュート、パス、ドリブル、オフェンス、ディフェンス等であり、ここでは、例えば、シュート値13、パス値7、ドリブル値12、オフェンス値15、ディフェンス値5と決定する。サーバCPU11は、出身地域のチームを所属チームとするが、新規登録時に所属予定チームのキャバシティーに余裕がない場合は、新チームをその地域に生成し、そこを所属チームとして登録する。パラメータのシュート値、パス値、ドリブル値、オフェンス値、ディフェンス値は、値が大きい程うまいことを表し、練習によって増加する。ユーザが、「選手データ確認」の画面に対して「はい」の項目を選択すると、同図(c)に示すような「選手登録完了」の画面が表示される。

【0019】図3は、出場登録の手続きを示す。次に、ユーザが出場登録を選択すると、出場登録の手続きが行われる(S2)。サーバ10は図示しない「試合選択」の画面を端末301に送信し、ユーザは、その「試合選択」の画面に対して出場登録したい試合を選択し、それをサーバ10に通知する。サーバCPU11は、ポジションに空きがあるかどうか、選手枠をチェックする。空

きはある場合はその空きのある配属先のチームを決め、同図(a)に示すようなメールでユーザに通知する。空きが無い場合は、新規チームを生成する。同図(a)の通知で指定されたURLに行くと、配属されたチームのチーム名、フォーメーション等のチームデータが表示され、その戦術等に合わせて図3(b)に示すような行動入力をを行う。出場登録(S2)から試合開始(S3)までは、図7(b)に従い、所定の時間選手が揃うまで待機する(S2a)。試合を行える分(合計22人)の選手登録があった時点で上記の行動入力をを行い、試合を開始する。但し、制限時間に選手が埋まらなかった場合は、コンピュータキャラクターが入る。コンピュータキャラクターは、ポジションに応じた能力が予め設定されており、データメモリ13に記憶されている。

【0020】図4は、そのコンピュータキャラクターが入った場合を示す。ユーザが、同図(a)に示すように、ディフェンシブハーフを希望して選手登録したが、制限時間になっても相手チーム合わせて合計22人の選手登録がなった場合は、同図(b)に示すように、選手が埋まらなかったポジションにコンピュータキャラクター(COMP)が入る。同図(b)に示す場合は、味方チームの右センターフォワードおよび左センターフォワードと、敵チームのスイーパー、右センターフォワードおよび左センターフォワードにCOMPが入っている場合を示す。次に、後述するようにサーバ10側で試合が行われ(S3)、その試合結果が端末301に送信される、その後、サーバCPU11は、試合結果に基づいてランク変動がある場合は、そのランク変動があったユーザにランク変動を通知する(S5)。

【0021】図5は、そのランク変動の通知の一例を示す。ランク変動は、サーバCPU11が、各試合の評価ポイントの平均値とパラメータから割り出し、ランク変動通知をユーザにメールで届ける。通知には、同図(a)～(d)に示すように、チーム内ランク変動、解雇通知、引き抜き、トレードがある。

【0022】図6は、練習メニューの一例を示す。選手登録後(S1)、ユーザが練習メニューを選択すると、練習が行われる(S7)。練習には、一人の練習とチーム練習がある。ユーザ選手が11人いるとチーム練習を行うことができる。パスワードを入力して練習を行う。練習により能力のパラメータが変動する(S8)。具体的には、一定の期間内に同図の走り込み、ダーナダッシュ等の練習項目を選択すると、練習したことになり、ドリブル、シュート等のパラメータが+1～+3へと増加し、一定期間内に練習をしないと、パラメータは-1の如く低下する。

【0023】次に、試合の動作を図10のフローチャートに従い、図8および図9をも参照して説明する。この試合の動作は、全てサーバCPU11が行う。

【0024】図8は、チームデータの一例を示す。Aチ

ームデータは、フォーメーションがDFが3人、MFが5人、FWが2人の3-5-2、オフェンスがサイド突破、ディフェンスがファブリックの例を示す。Bチームデータは、フォーメーションがDFが4人、MFが4人、FWが2人の4-4-2、オフェンスがオフェンス、ディフェンスが押し上げの例を示す。

【0025】図10の試合のフローに示すように、先攻後攻を判定する(S10)。先攻後攻の判定は、各チームすべての選手のオフェンス値を合計し、その合計した値を使って確率で決定する。図8に示す場合は、例えば、Aチームが「265」、Bチームが「220」となり、Aチーム先攻と判定する。

【0026】次に、作戦の優劣を判定する(S11)。作戦の優劣の判定は、先攻をとったチームのオフェンス作戦と後攻のチームのディフェンス作戦の優劣を、作戦対応表に応じて決定する。図8に示す場合は、Aチームのオフェンスがサイド突破、Bチームのディフェンスが押し上げであるので、Aチーム優勢と判定する。

【0027】次に、参加選手を判定する(S12)。参加選手の判定は、それぞれのチームのオフェンス、ディフェンスに係わる選手をリストアップする。オフェンスはFW/MF、ディフェンスはMF/DFが係わるが、試合前の行動入力でこの時間帯のチームの作戦に合わない行動を入力した選手は参加しているとみなさず、リストから除外する。図8に示す場合は、Aチームのオフェンスは、FW2人、MF5人の合計7人、この内行動ミスが2人であるので、実質的なオフェンスは合計5人

(オフェンスPts145)となる。Bチームのディフェンスは、MW4人、DF4人の合計8人、この内行動ミスが1人であるので、実質的なディフェンスは合計7人(ディフェンスPts163)となる。従って、Bチーム優勢となる。

【0028】次に、シュートが成功したか否かを判定する(S13)。シュート判定は、作戦優劣判定および参加選手判定を総合して比較して先攻のチームが有利になれば、シュートまで持ち込めたと判断する。逆に後攻チームが有利と判断されれば、アシストあるいはパスの段階でカットあるいはクリアされたとみなし、今度は逆に後攻が攻撃、先攻が守備というように作戦優劣判定および参加選手判定をチェックする。シュート判定において、成功していればアシストあるいはシュートを行うプレイヤー選手を判定する(S14)。

【0029】次に、ゴール判定を行う(S15)。ゴール判定は、シュート判定でオフェンス有利になった場合、プレイヤー選手判定で決定したシュートの選手とディフェンス側のキーパーの能力を比較してゴールしたかどうかを決定する。シュート選手が有利ならばゴール、キーパーが有利ならばセーブとなる。ゴール判定でゴールしていれば(S16)、得点を計算し(S17)、先攻チームが得点してハイライトが終了する(S18)。

【0030】先攻のチームが得点できなければ、後攻のチームがオフェンスになり、同様の手順で判定を進める。すなわち、上記ステップS13においてシュートが成功していない場合は、パスあるいはクリアを行うプレイヤー選手を判定し(S19)、上記ステップS16においてゴールしていない場合は攻守を交代させ(S20)、作戦の優劣を判定し(S21)、参加選手を判定し(S22)、シュートが成功したか否かを判定し(S23)、成功していればアシストあるいはシュートを行うプレイヤー選手を判定し(S24)、ゴール判定を行い(S25)、ゴールしていれば(S26)、得点を計算し(S27)、後攻チームが得点してハイライトが終了する(S28)。上記ステップS23においてシュートが成功していない場合は、パスあるいはクリアを行うプレイヤー選手を判定し(S29)、上記ステップS26においてゴールしていない場合は両チームは無得点とままハイライトが終了する(S30)。以上の一連の判定が15分ごとに行い、この内容はログに反映される。試合内容は試合のハイライトごとに作成する。15分単位であるので、合計6回(PKを除く)のハイライトがあることになる。

【0031】図9は、試合結果の表示例を示す。試合前半15分のログは、例えば、同図(a)に示すような結果が端末30に表示され、試合終了時には、例えば、同図(b)に示すような試合終了メールが端末30に送信される。

【0032】

【実施例】次に、図11～図27に従って本発明の実施例のサービス提供システムの動作を説明する。なお、以下の動作説明において、特に記述のない場合は、選択操作および入力操作は端末30の入力部35を操作して行うものとし、表示は端末30の表示部34において行うものとする。

【0033】図11は、初期フローを示す。ユーザが端末30の入力部35を操作し、ネットワーク20を介してサーバ10に接続すると、同図に示すように、サーバCPU11は、データチェックを行い(S100)、マイメニュー登録済みか否かを判断する(S110)。登録済みの場合は、「ゲーム本編トップページ」が表示される(S120)。ここでは、「ゲームスタート」、「リーグ情報」、「お問い合わせ」、「マイメニュー削除」等の各項目が表示される。未登録の場合は、「ゲーム紹介トップページ」が表示される(S130)。ここでは、「SUPER soccerとは」、「マイメニュー登録」、「ご案内」、「お問い合わせ」等の各項目が表示される。いずれかの項目を選択すると、それに対応する「ご案内」、「お問い合わせ」、「イレブンリーグとは」、「マイメニュー登録」の画面が表示される(S131～S134)。

【0034】図12は、マイメニュー登録のフローを示

す。図11のステップS130の「ゲーム紹介トップページ」において「マイメニュー登録」の項目を選択すると、図12に示すように、「マイメニュー登録」の画面が表示される(S134)。ここでは、「承諾事項を読む」、「承諾する」、「承諾しない」の各項目が表示される。「承諾事項を読む」を選択すると、「承諾事項」の画面を表示する(S200)。ユーザが表示された承諾事項を読み、「承諾する」の項目を選択すると、「パスワード入力」の画面を表示する(S210)。ユーザがパスワードを入力して「決定」の項目を選択すると、端末CPU31は入力されたパスワードをネットワーク20を介してサーバ10に送信する。サーバ10のサーバCPU11は、送信されたパスワードの正当性を確認し、正当であることが確認できると、端末30の表示部34に「メール送信」の画面を表示する(S211)。ユーザが「メール送信」の項目を選択すると、「登録メール」の画面を表示し、登録した旨を通知する(S212)。

【0035】図13は、マイメニュー削除のフローを示す。図11に示すステップS120の「ゲーム本編トップページ」において「マイメニュー削除」の項目を選択すると、同図に示すように、「マイメニュー削除」の画面が表示され(S220)、「次へ」の項目を選択すると、「パスワード入力」の画面が表示され(S221)、パスワードを入力して「決定」の項目を選択すると、「削除完了」の画面が表示され(S222)、「Menu」の項目を選択すると、ユーザのメニューへ進む。

【0036】図14は、ゲーム本編トップページのフローを示す。「ゲーム本編トップページ」の画面に対し、「ゲームスタート」の項目を選択すると、サーバCPU11は、データチェックを行い(S300)、選手データの有無を判断する(S301)。選手データが無い場合は、図15に示す選手登録のフローへ進み、選手データがある場合は、図16に示すゲームメニューのフローへ進む。「ゲーム本編トップページ」の画面に対して「リーグ速報」の項目を選択すると、「リーグ速報」の画面が表示され(S310)、「お問い合わせ」の項目を選択すると、「お問い合わせ」の画面が表示され(S320)、「マイメニュー削除」の項目を選択すると、図12のフローへ進む。「リーグ速報」の画面に対して「大会詳細一覧」の項目を選択すると、「大会詳細一覧」の画面が表示され(S311)、この画面に表示された複数の大会のいずれかを選択すると、その大会の「試合詳細」の画面が表示され(S312)、「全試合得点表」の項目を選択すると、「全試合得点表」の画面が表示される(S313)。

【0037】図15は、選手登録のフローを示す。ユーザは、「選手データ入力」の画面に対して選手の名前(全角6文字まで)、身長(150~210cm)、F

W(フォワード)、MF(ミッドフィルダー)、DF(ディフェンダー)、GK(ゴールキーパー)等の希望ポジション、北海道、青森等の都道府県(東京都は区まで)の出身地等の選手データを入力する(S400)。希望ポジションおよび出身地は、それぞれリストから選択するようになっている(S410、S420)。選手登録が正式に入力されると、リーグの地域チーム選手として活動することができる。本実施の形態では、例えば、名前「サッカー太郎」、身長「179cm」、希望ポジション「GK」、出身地「北海道」が入力されている。「選手データ入力」の画面に対して「決定」の項目を選択すると、サーバCPU11は、入力された選手データに基づいて選手データを作成し、データメモリ13に格納する(S430)。サーバCPU11は、入力された選手データに基づいて選手のポジションを決定し、身長とポジションから能力を決定する。端末30の表示部34に「選手データ確認」の画面が表示される(S431)。本実施の形態では、例えば、名前「サッカー太郎」、身長「179cm」を認識し、ポジションを「MF」と決定し、所属チームを「ミソバタコーン札幌」と決定する。能力はシュート値13、パス値7、ドリブル値12、オフェンス値15、ディフェンス値5と決定する。所属チームは、出身地域のチームに配分する。新規登録時に所属予定チームのキャパシティーに余裕がない場合は、新チームをその地域に生成し、そこを所属チームとして登録する。パラメータのシュート値、パス値、ドリブル値、オフェンス値、ディフェンス値は、値が大きい程うまいことを表し、練習によって増加する。「選手データ確認」の画面に対して「はい」の項目を選択すると、「選手登録完了」の画面が表示され(S432)、「いいえ」の項目を選択すると、「選手データ入力」の画面表示へ進む。

【0038】図16は、ゲームメニューのフローを示す。「ゲームメニュー」の画面に対して「スケジュール」の項目を選択すると、「スケジュール」の画面が表示され(S510)、「リーグ状況」の項目を選択すると、「リーグ状況」の画面が表示され(S520)、「試合」の項目を選択すると、図17に示す出場登録のフローに進み、「練習」の項目を選択すると、図22に示す練習のフローへ進み、「ステータス」の項目を選択すると、「ステータス」の画面が表示され(S530)、「所属変更」の項目を選択すると、図26に示す所属変更のフローへ進み、「リーグの殿堂・用語集・戦術解説」の項目を選択すると、「リーグの殿堂・用語集・戦術解説」の画面が表示される。「スケジュール」の画面に対して「出場登録へ」の項目を選択すると、図17に示す出場登録のフローに進み、「ゲームメニューへ」の項目を選択すると、「ゲームメニューへ」の画面が表示される。「リーグ状況」の画面に対して「試合ログを見る」の項目を選択すると、図25に示す結果速報

のフローへ進み、「リーグ情報」の項目を選択すると、「リーグ情報」の画面が表示され(S540)、「ゲームメニューへ」の項目を選択すると、「ゲームメニュー」の画面が表示される。「ステータス」の画面に対して「受賞データ」の項目を選択すると、「受賞データ」の画面が表示され(S531)、「戻る」の項目を選択すると、「ゲームメニュー」の画面が表示される。「リーグ情報」の画面に対して「決定」の項目を選択すると、「各チームデータ」の画面が表示され(S541)、この画面に対して「トップレギュラーデータ」の項目を選択すると、「トップレギュラーデータ」の画面が表示される(S542)。

【0039】図17は、出場登録のフローを示す。「ゲームメニュー」の画面に対して「スケジュール」の項目を選択すると、「スケジュール」の画面が表示され(S610)、「試合」の項目を選択すると、サーバCPU11は、データチェックを行い(S600)、出場登録済みか否かを判断し(S610)、登録済みの場合は、図20に示す行動入力のフローへ進み、未登録の場合は、「試合選択」の画面が表示される(S620)。

「試合選択」の画面に対して「1. 登録する」又は「2. 登録する」の項目を選択すると、「登録確認」の画面が表示される(S630)。「登録確認」の画面に対して「はい」の項目を選択すると、「登録完了」の画面が表示され(S631)、「いいえ」の項目を選択すると、「試合選択」の画面が表示される(S620)。

「試合選択」の画面に対して「3. 登録する」の項目を選択すると、「パスワード入力」の画面が表示される(S640)。ここで、パスワードを入力して「決定」の項目を選択すると、図18に示すフレンドリーグ登録(選手用)のフローへ進む。

【0040】図18は、フレンドリーグ登録(選手用)のフローを示す。「パスワード入力」の画面に対してパスワードを入力し、「決定」の項目を選択すると(S623)、サーバCPU11は、データチェックを行い(S700)、パスワードが登録済みか否かを判断し(S710)、登録済みでない場合は、図19に示すフレンドリーグ登録(キャプテン用)のフローへ進む。登録済みの場合は、選手用入力へ進み、「パスワード確認」の画面が表示される(S720)。「パスワード確認」の画面に対して「いいえ」の項目を選択すると、図17に示す出場登録へ進み、「はい」の項目を選択すると、「ポジション選択」の画面が表示される(S760)。「ポジション選択」の画面に対して「決定」の項目を選択すると、サーバCPU11は、データチェックを行い(S740)、ポジションが登録済みか否かを判断し(S750)、登録済みでない場合は、「登録完了」の画面が表示され(S751)、「ゲームメニュー」の項目を選択すると、「ゲームメニュー」の画面表示へ進み、登録済みの場合は、「登録エラー」の画面が

表示され(S752)る。「ポジション選択」の画面に対して「ポジション確認」の項目を選択すると、「ポジション確認」の画面が表示され(S760)、「登録をやめる」の項目を選択すると、図17に示す出場登録へ進む。

【0041】図19は、フレンドリーグ登録(キャプテン用)のフローを示す。「チーム登録」の画面に対して「チームデータ」の項目を選択すると、「チームデータ入力」の画面が表示され(S810)、「チーム登録解除」の項目を選択すると、「チーム登録解除」の画面が表示される(S820)。「チームデータ入力」の画面に対してチーム名称、フォーメーションを入力した後、「次へ」の項目を選択すると、「チーム作戦入力」の画面が表示され(S811)、この画面に対してチームの作戦を入力し、「決定」の項目を選択すると、「チームデータ確認」の画面が表示され(S812)、この内容でよくない場合は「いいえ」の項目を選択すると、「チームデータ入力」の画面表示へ戻り、この内容でいい場合は「はい」の項目を選択すると、「登録完了」の画面が表示される(S813)。「チーム登録解除」の画面に対して「はい」の項目を選択すると、「パスワード入力」の画面が表示され(S821)、パスワードを入力して「決定」の項目を選択すると、「手続き終了」の画面が表示され(S823)、「入力をやめる」の項目を選択すると、「解除の中止」の画面が表示され(S822)、「出場登録へ」の項目を選択すると、図17に示す出場登録へ進む。

【0042】図20は、通常試合の場合の行動入力のフローを示す。「ゲームメニュー」の画面に対して「試合」の項目を選択すると、サーバCPU11は、データチェックを行い(S900)、出場登録済みか否かを判断し(S910)、未登録の場合は図17に示す出場登録のフローへ進み、登録済みの場合は、サーバCPU11は、通常の試合で登録済みか否かを判断し(S920)、通常の試合でない場合は、図22に示すチーム登録試合の場合へ進み、通常の試合の場合は「行動入力」の画面が表示され(S840)、「出場選手確認」の項目を選択すると、「行動入力メール」の画面が表示され(S930)、「次へ」の項目を選択すると、「各行動入力」の画面が表示され(S941)、各行動を入力し、「決定」の項目を選択すると、「入力完了」の画面が表示される(S942)。「行動入力メール」の画面に対して「出場選手確認」の項目を選択すると、「出場選手確認」の画面が表示され(S943)、「相手チームデータ」の項目を選択すると、「相手チームデータ」の画面が表示される(S944)。

【0043】図21は、チーム登録試合の場合の行動入力のフローを示す。通常試合の場合は通常試合の場合の行動入力のフローへ進み、通常試合でない場合は、「行動入力」の画面が表示され(S960)、「チームBB

Sへ」の項目を選択すると、「チームBBS」の画面が表示され(S970)、「出場選手確認」の項目を選択すると、「出場選手確認」の画面が表示され(S980)、この画面に対して「相手チームデータ」の項目を選択すると、「相手チームデータ」の画面が表示される(S981)。「行動入力」の画面に対して「次へ」の項目を選択すると、「各行動入力」の画面が表示され(S990)、各行動を入力後、「決定」の項目を選択すると、「入力完了」の画面が表示される(S991)。

【0044】図22は、練習のフローを示す。サーバCPU11がデータチェックを行い(S1000)、ポジションを判定し(S1010)、FW、MF、DFと判定した場合は、「通常練習メニュー」の画面が表示され(S1020)、GKと判定した場合は、「GK用練習メニュー」の画面が表示される(S1030)。「通常練習メニュー」の画面に対して「ドリブル練習」、「シュート練習」、「パス練習」、「ヘッディング練習」の項目を選択するか、「GK用練習メニュー」の画面に対して「はんのう練習」、「ジャンプ練習」、「キック練習」、「セーブ練習」の項目を選択すると、対応する「練習内容」の画面が表示され(S1030)、スピード、フェイント等の練習方法を選択して「決定」の項目を選択すると、その選択した練習方法の「練習内容」の画面が表示され(S1031)、「次へ」の項目を選択すると、「練習結果」の画面が表示され(S1032)、「ステータス確認」の項目を選択すると、「ステータス確認」の画面が表示され(S1033)、「練習メニューへ」の項目を選択すると、各練習メニューへ進む。「ステータス確認」の画面に対して「受賞データ」の項目を選択すると、「受賞データ」の画面が表示される(S1034)。

【0045】図23は、チーム練習(選手用)のフローを示す。「チーム練習登録」の画面に対してパスワードを入力して「決定」の項目を選択すると、「パスワード確認」の画面が表示され(S1110)、「次へ」の項目を選択すると、サーバCPU11は、データチェックを行い(S1120)、パスワードが登録済みか否かを判断する(S1130)。未登録の場合は図24に示すゲーム練習(キャプテン用)のフローへ進み、登録済みの場合は、「練習内容確認」の画面が表示され(S1140)、表示された練習内容でいい場合は、「はい」の項目を選択すると、「練習開始」の画面が表示され(S1141)、表示された練習内容ではなくない場合は、「いいえ」の項目を選択すると、「練習中止」の画面が表示される(S1142)。

【0046】図24は、チーム練習(キャプテン用)のフローを示す。「練習メニュー」の画面に対して「練習メニューへ」の項目を選択すると、「練習選択」の画面が表示され(S1210)、この画面に対して「決定」

の項目を選択すると、「練習内容確認」の画面が表示され(S1211)、表示された練習内容がよくなければ、「いいえ」の項目を選択すると、練習選択へ進み、よければ「はい」の項目を選択すると、「登録完了」の画面が表示される(S1212)。「練習メニュー」、「練習選択」、「登録完了」の画面に対して「チーム練習解除へ」の項目を選択すると、「チーム練習解除」の画面が表示され(S1220)、この画面に対して「はい」の項目を選択すると、「パスワード入力」の画面が表示され(S1221)、パスワードを入力して「決定」の項目を選択すると、「解除完了」の画面が表示される(S1222)。「チーム練習解除」の画面に対して「いいえ」の項目を選択すると、「解除中止」の画面が表示される(S1223)。

【0047】図25は、結果速報のフローを示す。「結果速報」の画面に対して「前半15分のログ」の項目を選択すると、「前半15分」のログが表示され(S1310)、「前半30分のログ」の項目を選択すると、「前半30分」のログが表示される(S1320)。

【0048】図26は、所属変更のフローを示す。「所属変更」の画面に対して「所属チーム変更」の項目を選択すると、「チーム選択」の画面が表示され(S1410)、リスト選択によりチームを選択し(S1411)、「決定」の項目を選択すると、「チーム確認」の画面が表示され(S1412)、この画面に対して「いいえ」の項目を選択すると、チーム選択へ進み、「はい」の項目を選択すると、「手続き完了」の画面が表示される(S1413)。「所属変更」の画面に対して「ポジション変更」の項目を選択すると、「ポジション選択」の画面が表示され(S1420)、この画面に対して希望するポジションを選択し、「決定」の項目を選択すると、「ポジション確認」の画面が表示され(S1421)、この画面に対して「はい」の項目を選択すると、「手続き完了」の画面が表示される(S1422)。

【0049】図27は、殿堂・用語集・戦術解説のフローを示す。「ゲームメニュー」の画面に対して「リーグの殿堂」の項目を選択すると、「リーグの殿堂」の画面が表示され(S1500)、「詳細データ」の項目を選択すると、「詳細データ」の画面が表示され(S1501)、「主な戦績」の項目を選択すると、「主な戦績」の画面が表示される(S1502)。「ゲームメニュー」の画面に対して「用語集」の項目を選択すると、「用語集」の画面が表示され(S1510)、ア行からワ行のうちから一つの行を選択すると、対応する行の内容が表示され(S1511)、用語を選択すると、用語説明が表示される(S1512)。「ゲームメニュー」の画面に対して「戦術解説」の項目を選択すると、「戦術解説」の画面が表示され(S1520)、「フォーメーション」の項目を選択すると、「フォーメーション」

の画面が表示され(S1530)、フォーメーションを選択すると、選択されたフォーメーションの説明が表示される(S1531)。「戦術解説」の画面に対して「戦術」の項目を選択すると、「戦術」の画面が表示され(S1540)、戦術の用語を選択すると、対応する戦術の用語の説明が表示される(S1541)。

【0050】なお、上記実施の形態および実施例では、サッカーゲームについて説明したが、本発明は、複数人参加型の会議、チャット、BBS、討論会や、チーム対向の紅白歌合戦、柔道、剣道等の格闘技団体戦等のサービスを進行させる場合にも適用することができる。また、所定の能力を有するコンピュータキャラクタを記憶するキャラクタ記憶領域と、所定の時間内にネットワークを介して参加された人数がサービスを進行させるに必要な人数に達していないとき、その不足している人数分のコンピュータキャラクタを参加させてサービスを進行させるプログラムを記憶するプログラム記憶領域とを備えた記憶媒体を提供することによって複数人参加型のゲーム、会議、チャット等のサービスを進行させるようにしてもよい。また、ネットワークを介して参加された人数が所定の人数に達する毎にチームを形成し、複数のチームを形成したとき、複数のチーム同士を対戦させるチーム対戦サービスを進行させるプログラムを記憶するプログラム記憶領域を提供することによって複数人参加型のサッカーゲーム、野球ゲーム、会議、チャット等のチーム対戦サービスを進行させるようにしてもよい。

【0051】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、端末からの参加人数が不足している場合は、不足している人数分のコンピュータキャラクタを参加させてサービスを進行させているので、ユーザの参加人数が不足している場合でもネットワークを介して複数人参加型のサービスを進行させることが可能となる。また、端末からの参加人数がチームを所定の人数に達する毎にチームを形成するので、複数のユーザがネットワークを介してチーム対戦サービスに参加することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態に係るサービス提供システムの構成を示す図である。

【図2】本実施の形態における選手登録の手続きを示す図である。

【図3】本実施の形態における出場登録の手続きを示す図である。

【図4】本実施の形態における出場登録の手続きを示す図である。

【図5】(a)～(d)は本実施の形態におけるランク変動の通知の一例を示す図である。

【図6】(a)～(d)は本実施の形態における練習メニューの一例を示す図である。

【図7】(a)は本実施の形態における動作を示すフロ

ーチャート、(b)は出場登録から試合開始までの動作を示すフローチャートである。

【図8】(a)～(c)は本実施の形態におけるチームデータの一例を示す図である。

【図9】(a)、(b)は本実施の形態における試合結果の表示例を示す図である。

【図10】本実施の形態における試合の動作を示すフローチャートである。

【図11】本発明の実施例における初期フローを示す図である。

【図12】本発明の実施例におけるマイメニュー登録のフローを示す図である。

【図13】本発明の実施例におけるマイメニュー削除のフローを示す図である。

【図14】本発明の実施例におけるゲーム本編トップページのフローを示す図である。

【図15】本発明の実施例における選手登録のフローを示す図である。

【図16】本発明の実施例におけるゲームメニューのフローを示す図である。

【図17】本発明の実施例における出場登録のフローを示す図である。

【図18】本発明の実施例におけるフレンドリーグ登録(選手用)のフローを示す図である。

【図19】本発明の実施例におけるフレンドリーグ登録(キャプテン用)のフローを示す図である。

【図20】本発明の実施例における通常試合の場合の行動入力のフローを示す図である。

【図21】本発明の実施例におけるチーム登録試合の場合の行動入力のフローを示す図である。

【図22】本発明の実施例における練習のフローを示す図である。

【図23】本発明の実施例におけるチーム練習(選手用)のフローを示す図である。

【図24】本発明の実施例におけるチーム練習(キャプテン用)のフローを示す図である。

【図25】本発明の実施例における結果速報のフローを示す図である。

【図26】本発明の実施例における所属変更のフローを示す図である。

【図27】本発明の実施例における殿堂・用語集・戦術解説のフローを示す図である。

【符号の説明】

10 サーバ

20 ネットワーク

30, 301, 302, … 30n 端末

11 サーバCPU

12 プログラムメモリ

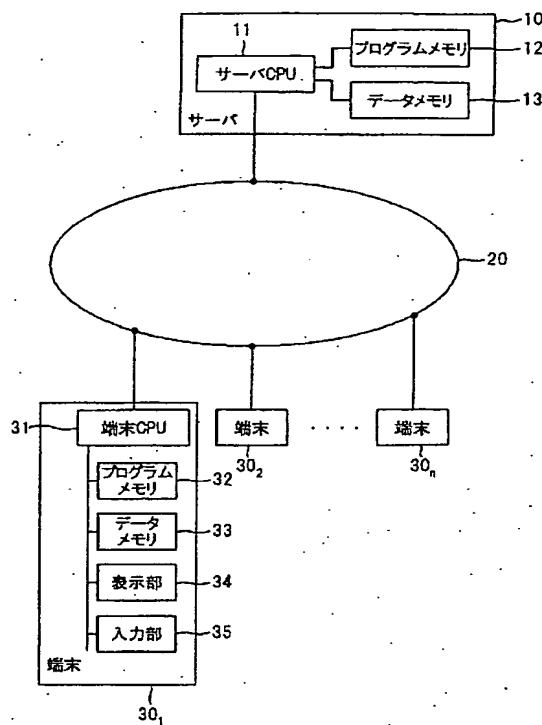
13 データメモリ

31 端末CPU

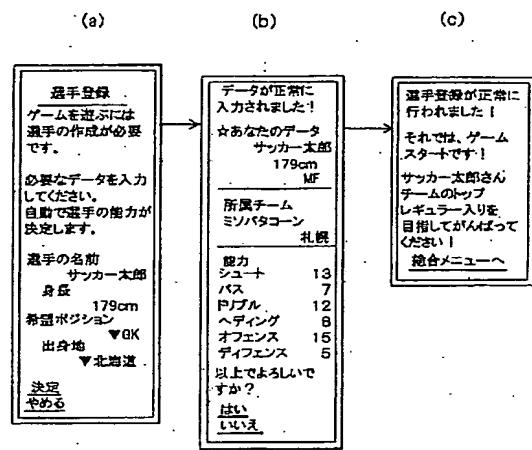
32 プログラムメモリ  
33 データメモリ

34 表示部  
35 入力部

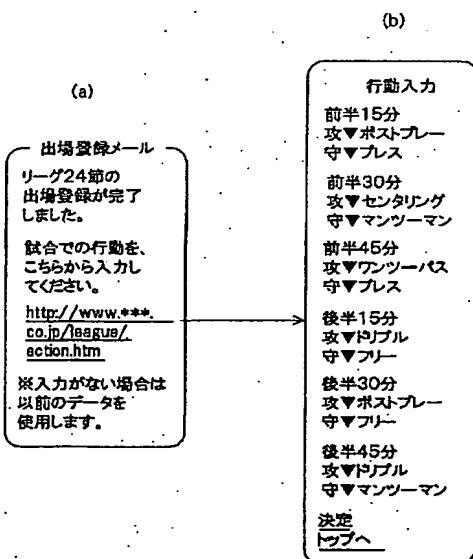
【図1】



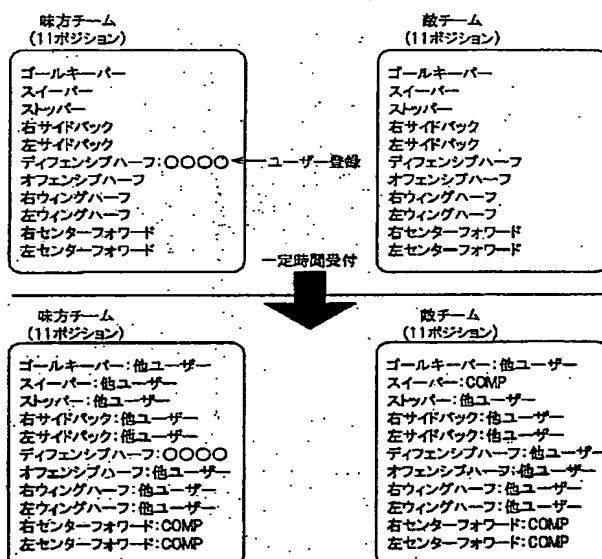
【図2】



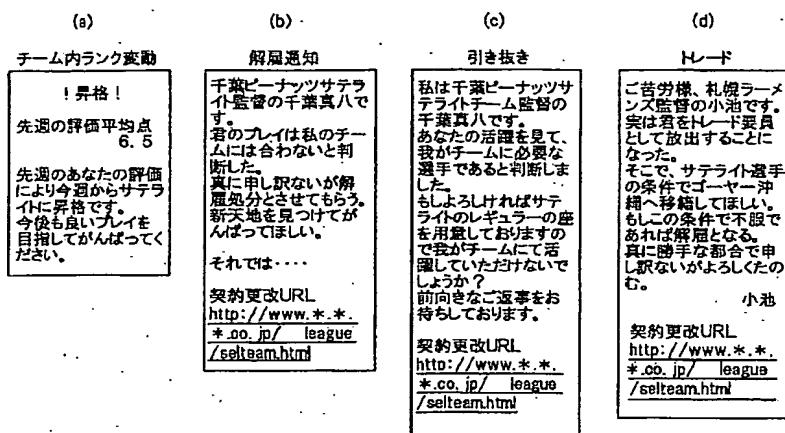
【図3】



【図4】



【図5】

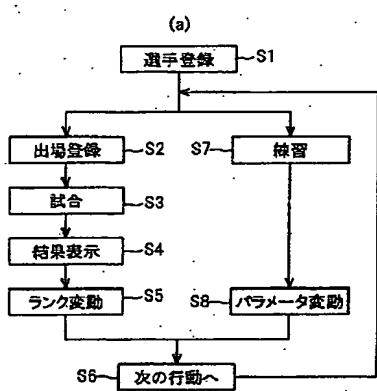


【図6】

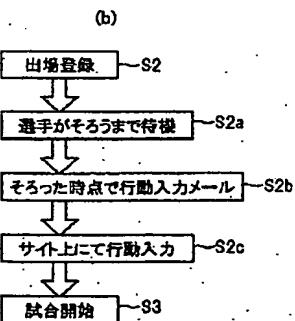
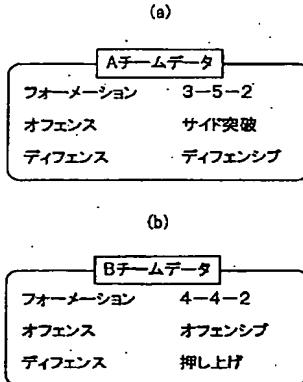
&lt;練習メニュー例&gt;

走り込み	ドリブル	シュート
ターンダッシュ	ドリブル	-1~+3
壁打ち	シュート	-1~+3
うさぎ跳び	ヘディング	-1~+3
フリーキック	バス	-1~+3
リフティング	ドリブル	-1~+1
	シュート	-1~+1
	ヘディング	-1~+1
	バス	-1~+1

【図7】



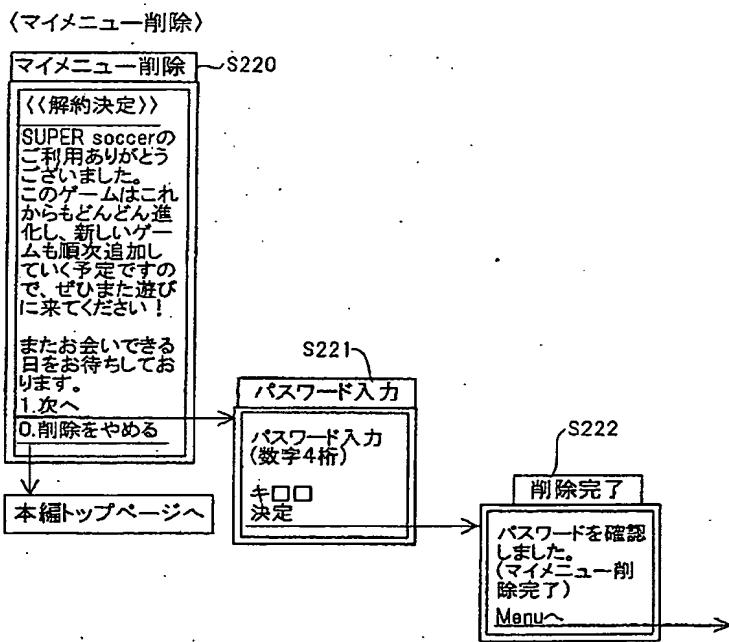
【図8】



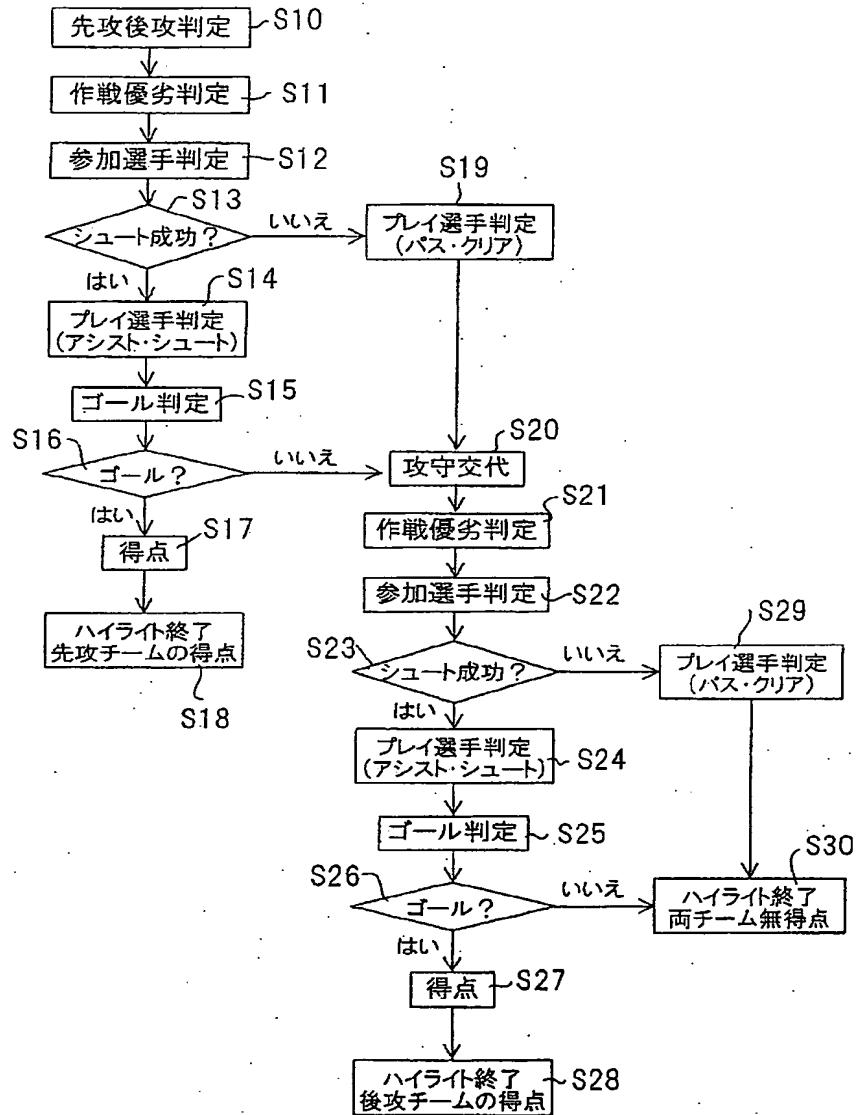
【図9】

<p><b>(a) 試合のログ</b></p> <p>前半15分 Aチームがボールを 支配。しかしBチ ームがクリアボールを 奪って反撃に出た！ MF◎◎の見事なワ ンツーから、FW△ △の絶妙なポストブ レー！ FW■■が走りこん で合わせたー！ おーっと、キーパー ●●が好反応！ しかし届かない！ ゴールゴールゴー ル！！ 前半15分にBチ ームが食重な先制点 をもぎ取りました！</p>	<p><b>(b) 試合終了メール</b></p> <p>○○ カップ1回戦 Aチーム VS Bチーム 前半15分 Bチーム得点 アシスト ◎◎ ゴール ■■ 後半28分 Bチーム得点 アシスト ■■ ゴール ◎◎ 結果 Bチーム勝利 0-2 MF▲▲の評価 6.5 寸評 守備に不安残るもの の攻撃のきっかけを 作れる選手 URL <a href="http://www.*.*.co.jp/~league/menu.html">http://www.*.*.co.jp/~league/menu.html</a></p>
---	--

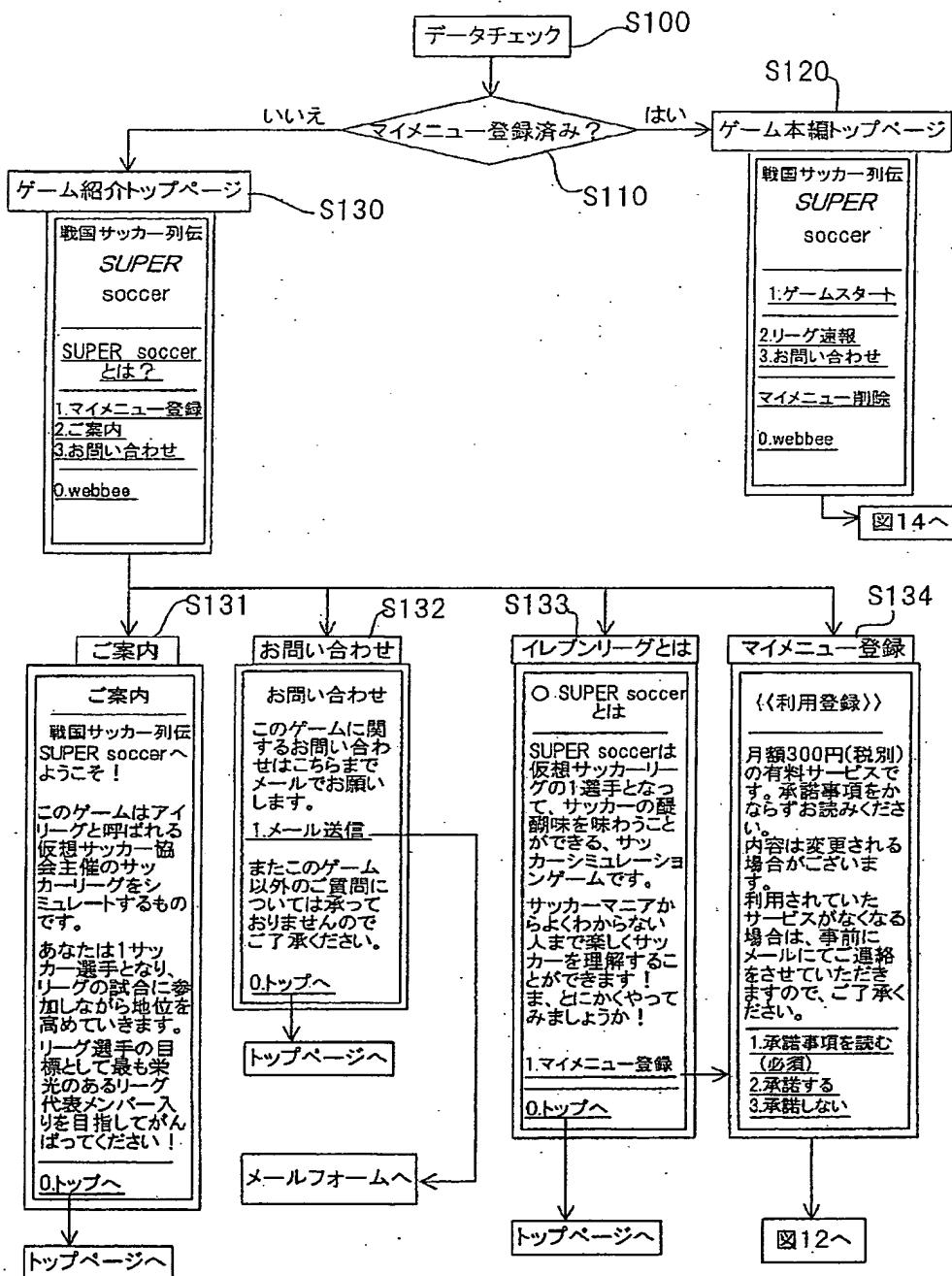
【図13】



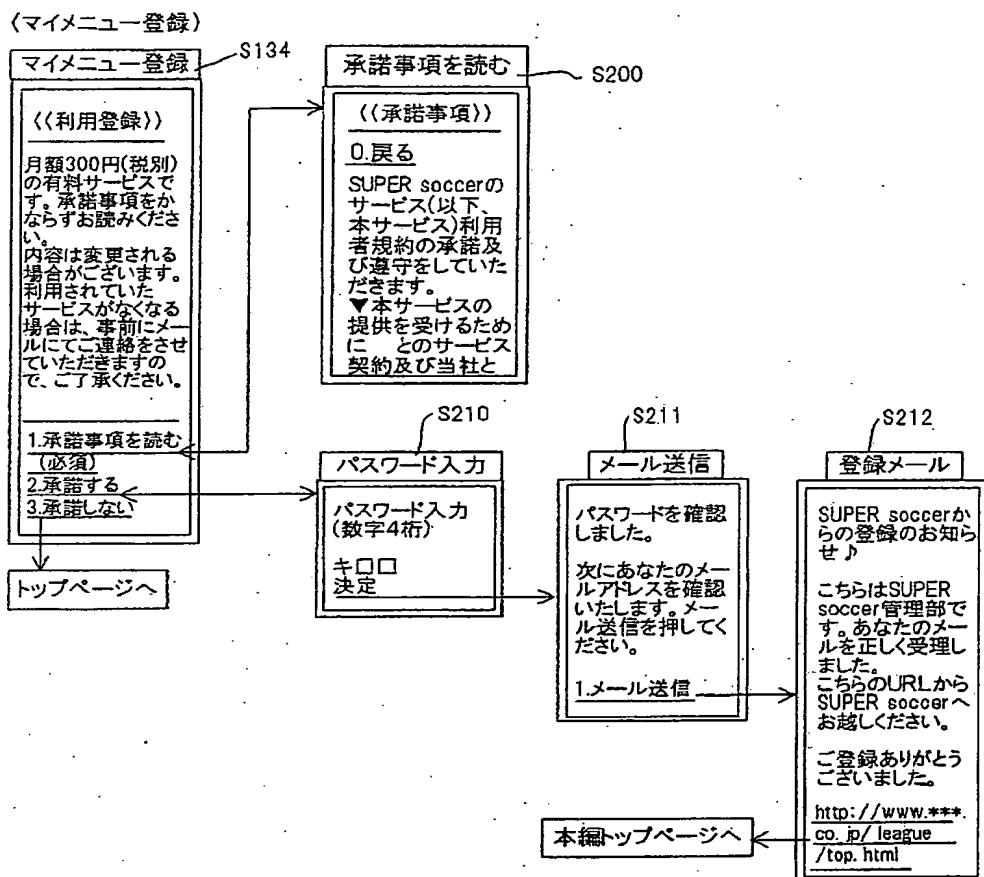
【図10】



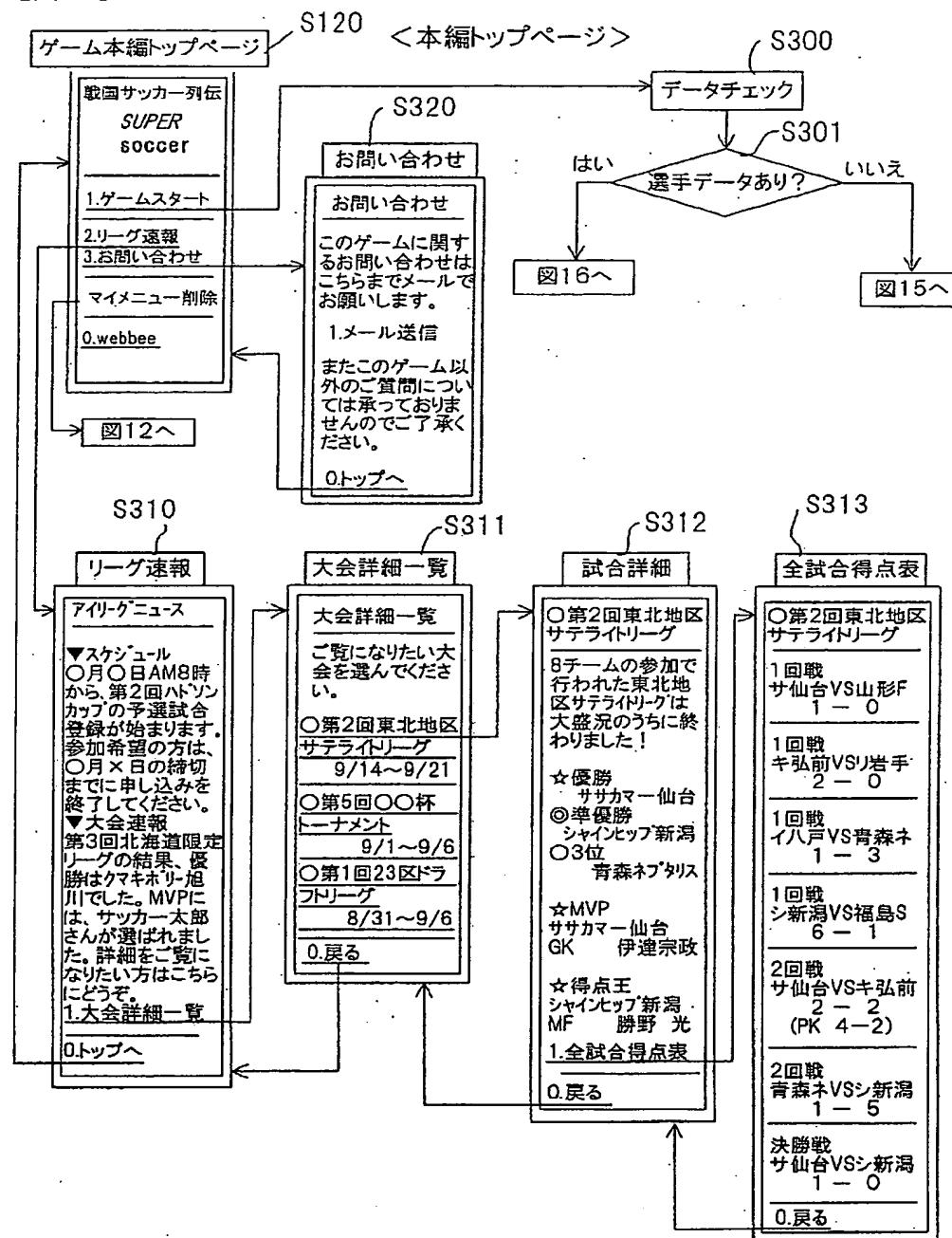
【図11】



【図12】

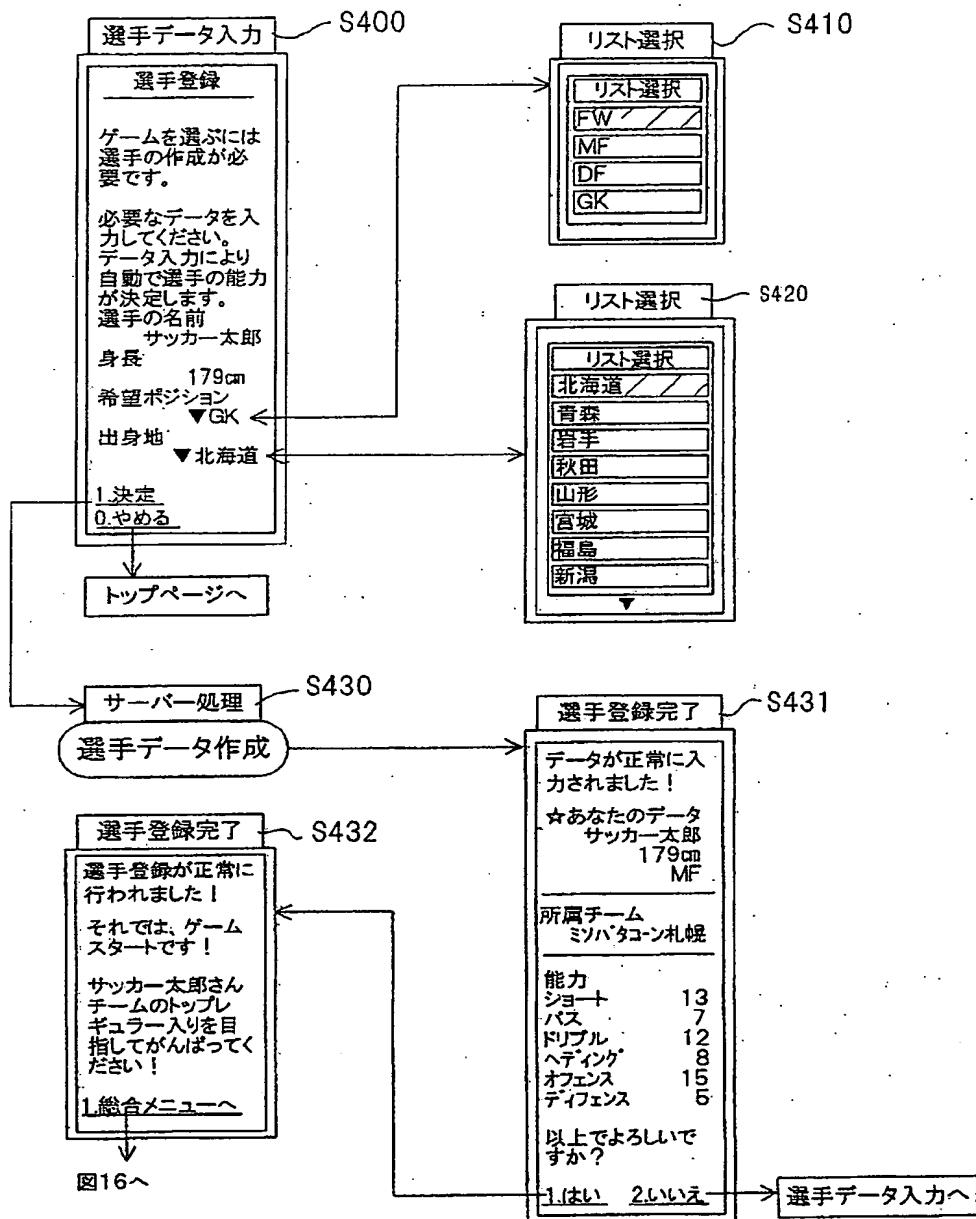


【図14】



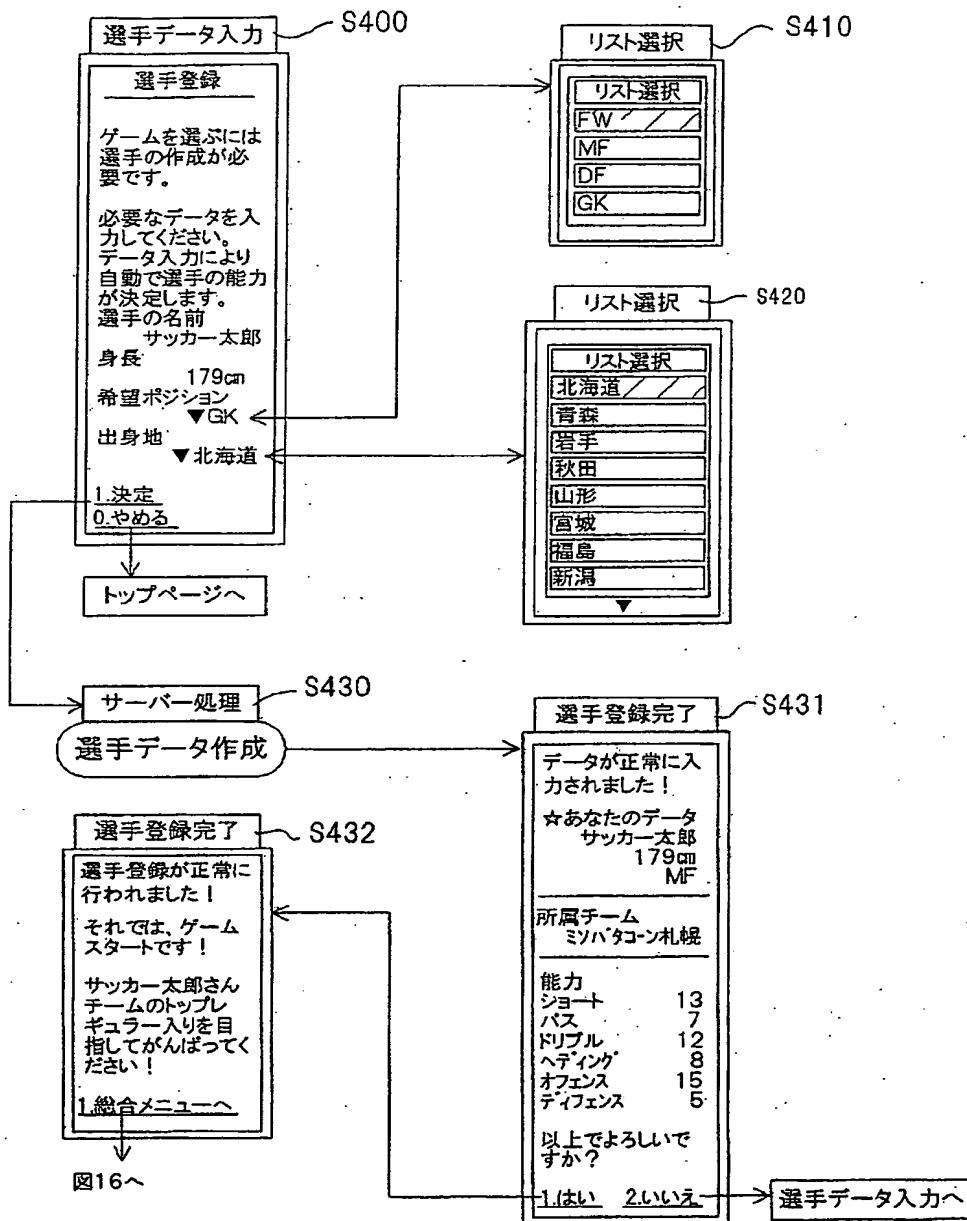
[図 15]

### 〈選手登録〉



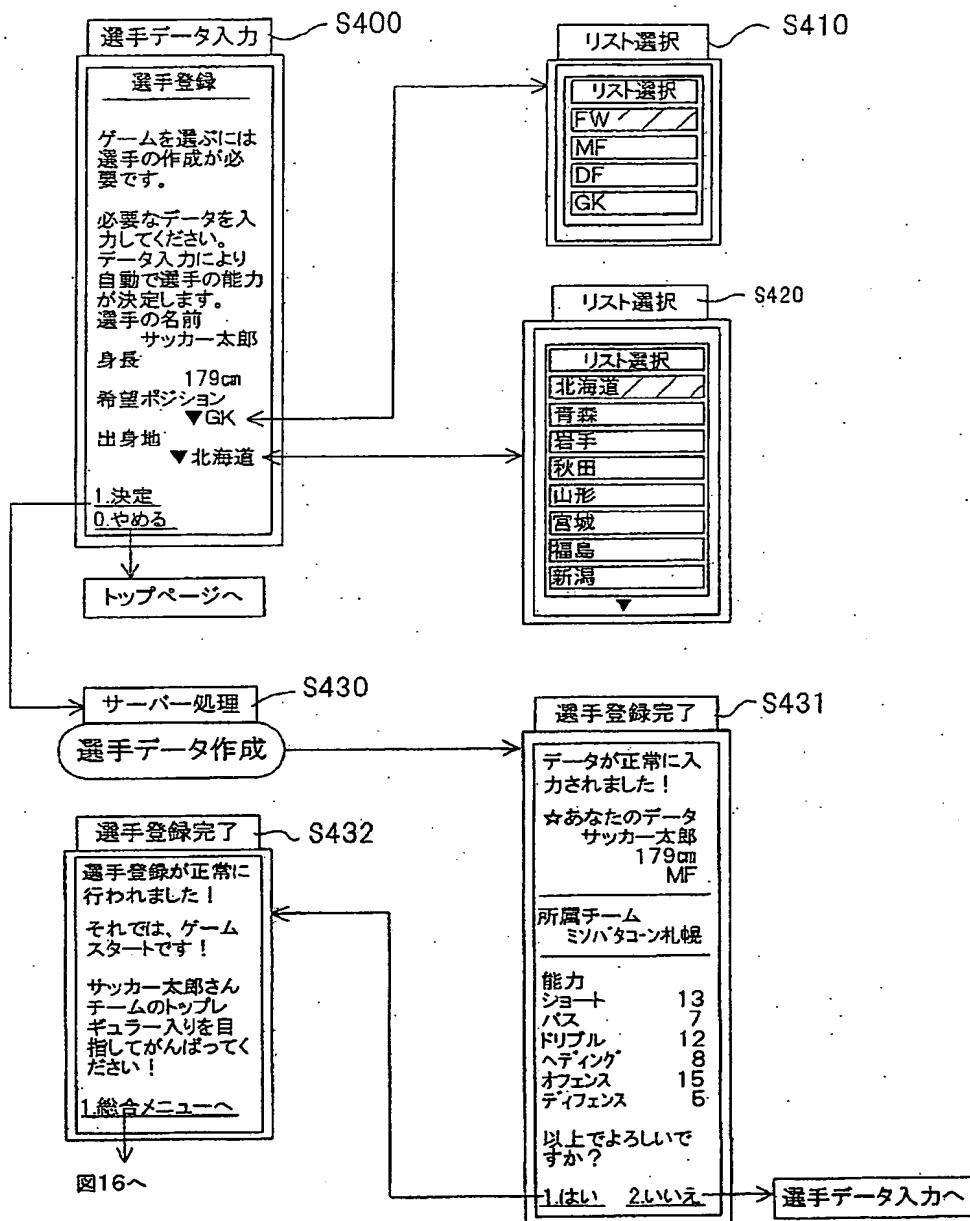
【図16】

## 〈選手登録〉

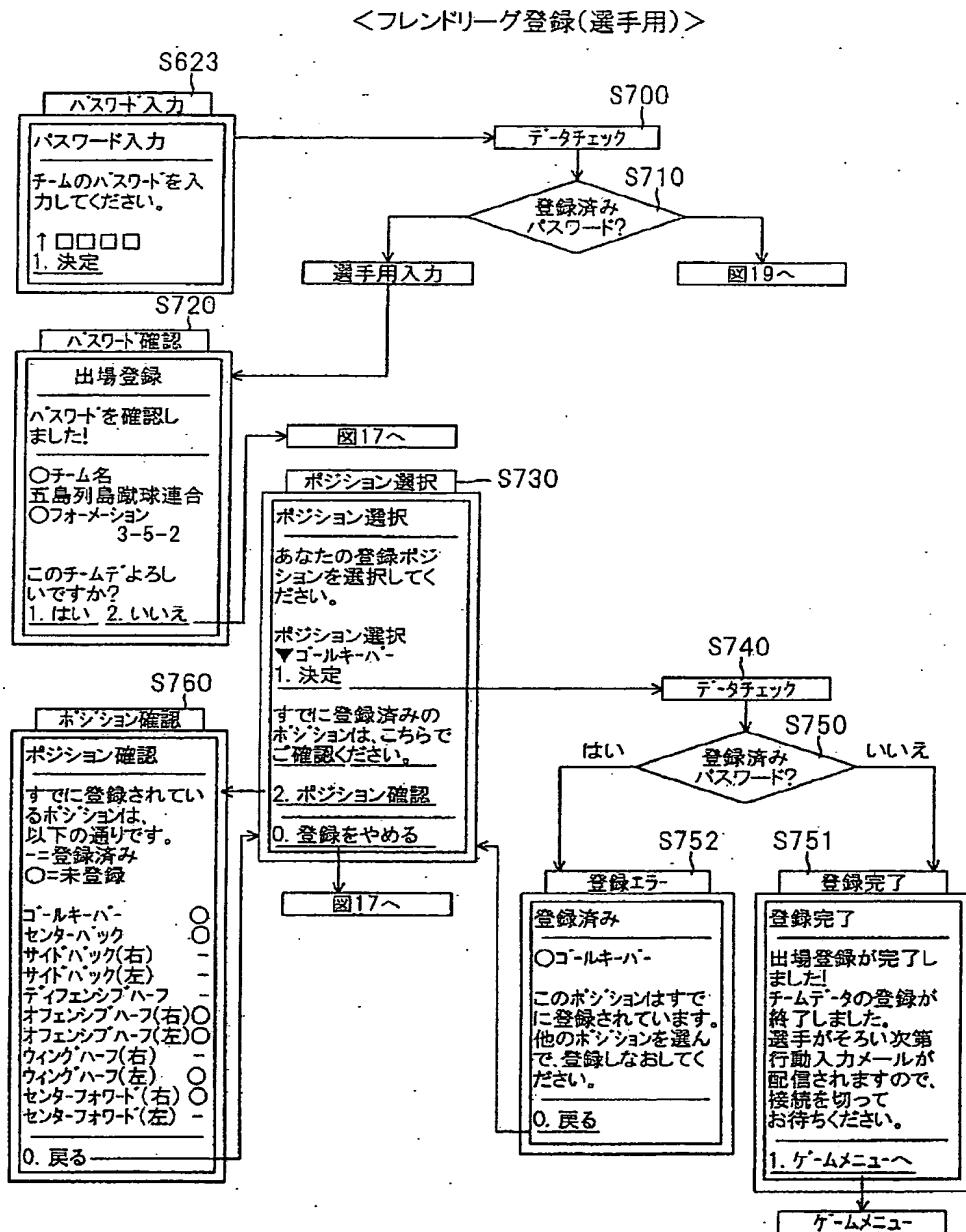


【図17】

## 〈選手登録〉

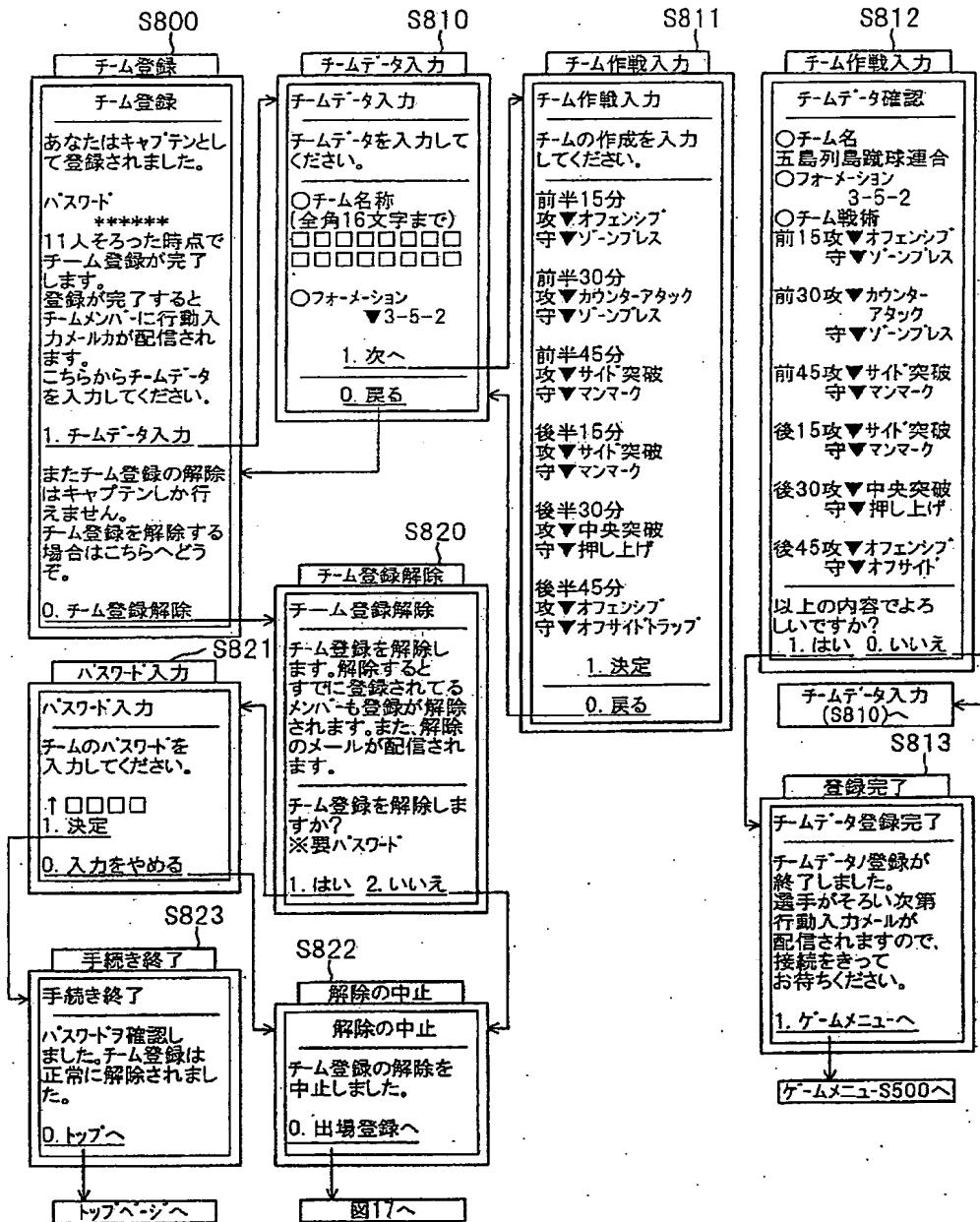


【図18】

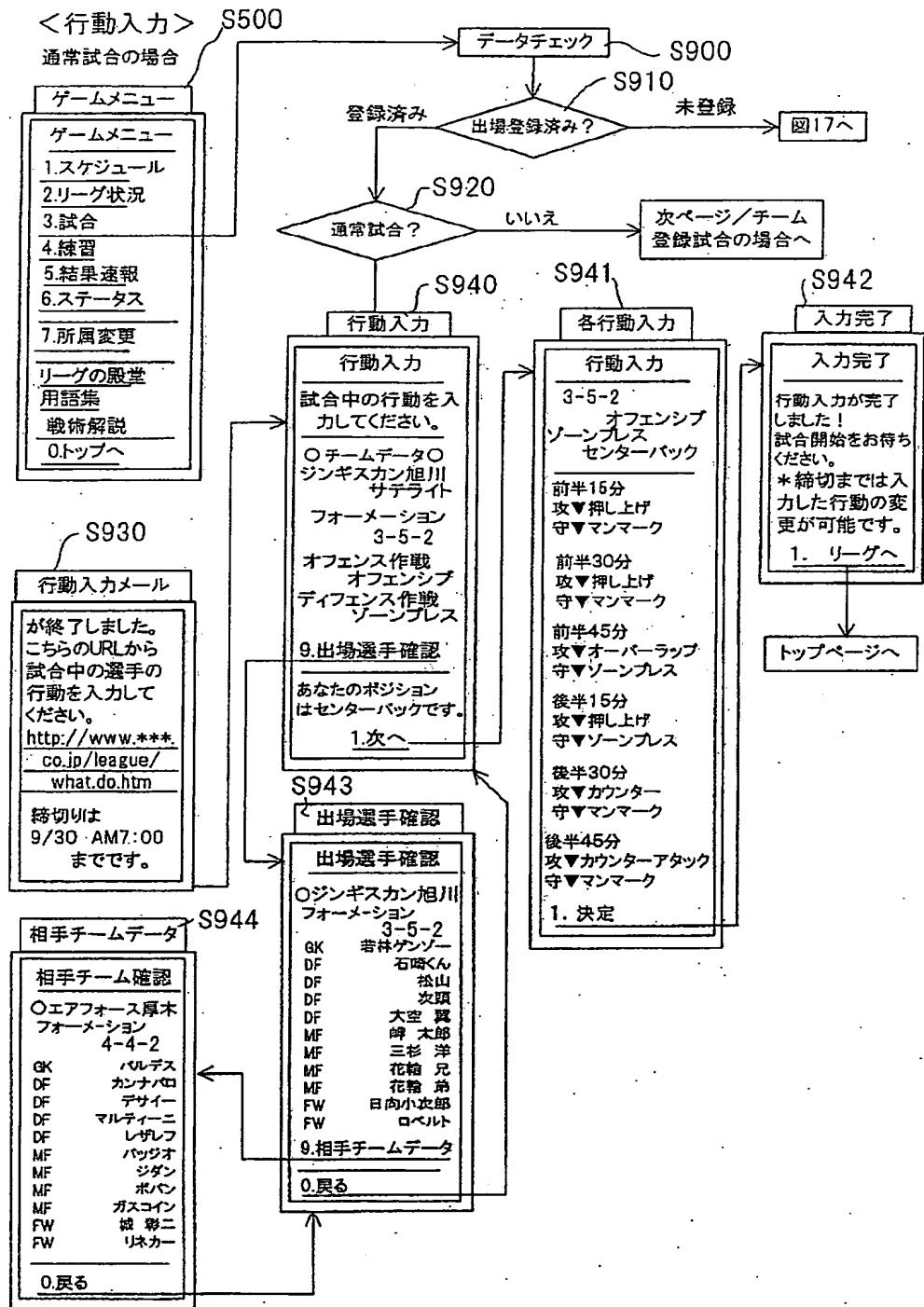


【図19】

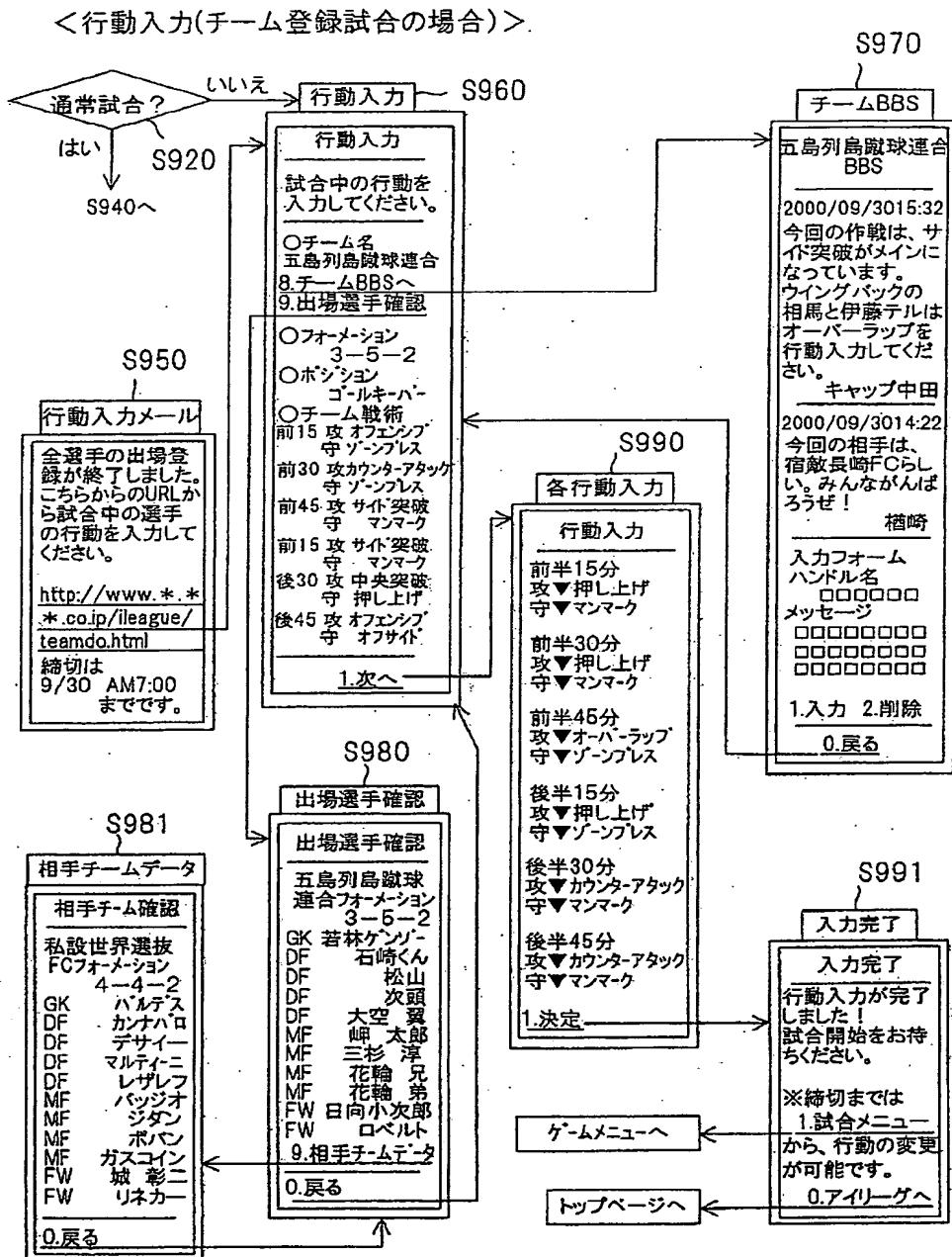
## &lt;フレンドリーグ登録(キャプテン用)&gt;



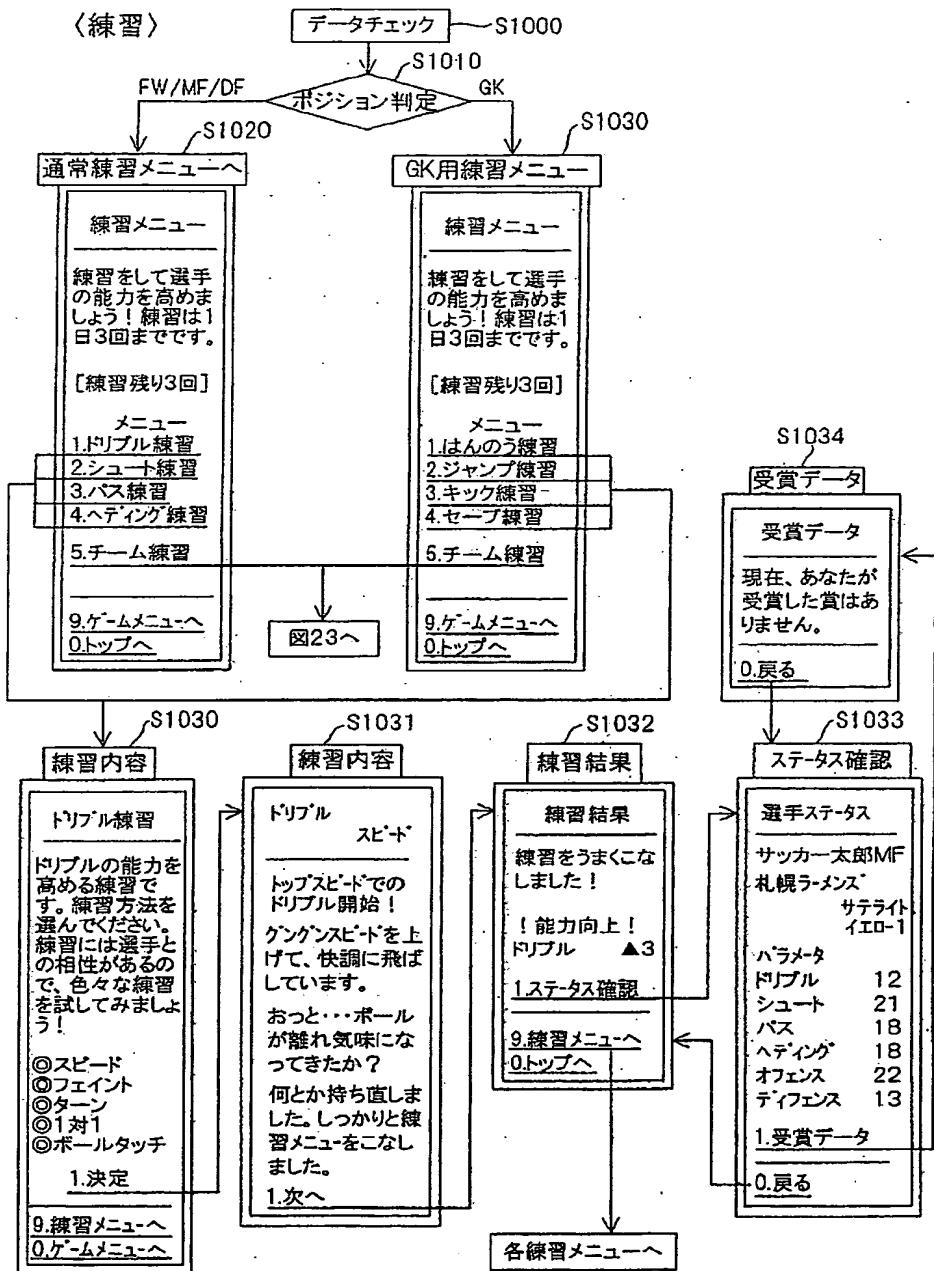
【図20】



【図21】

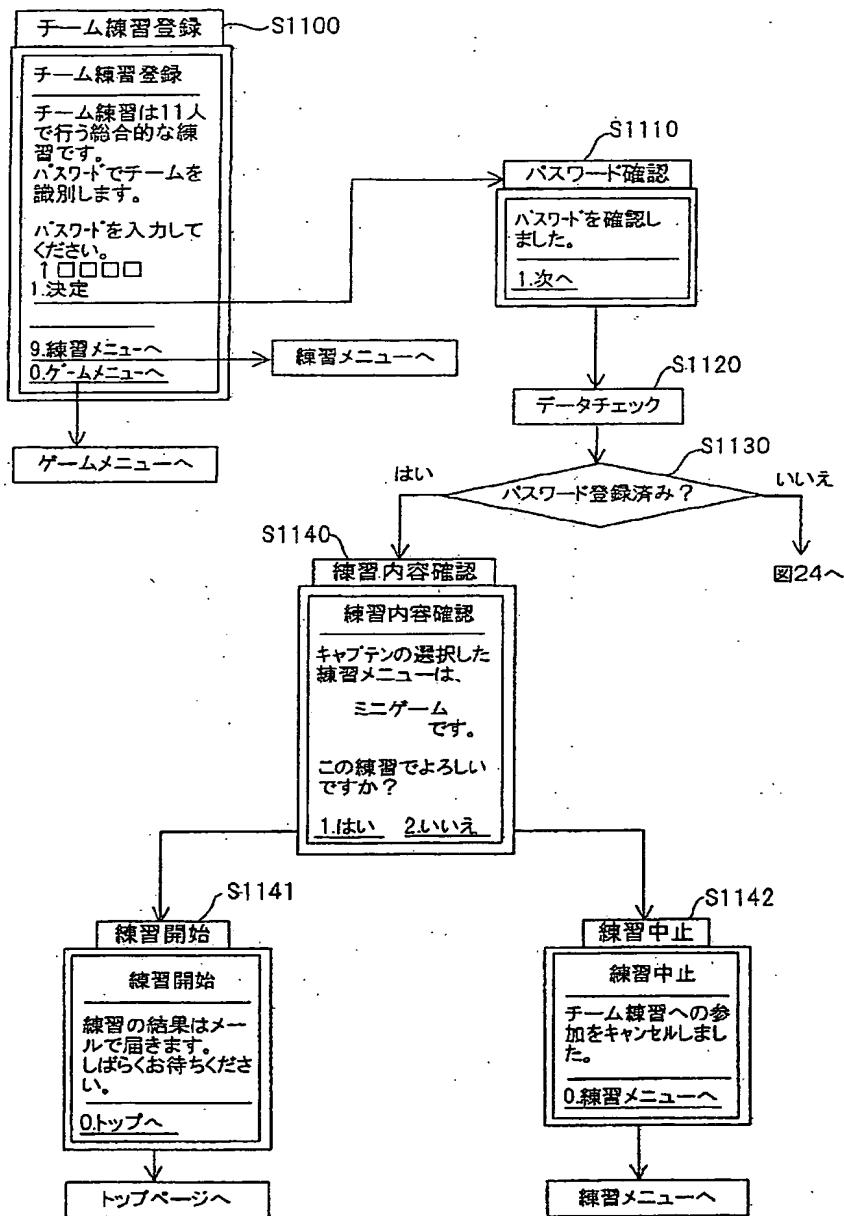


【图22】



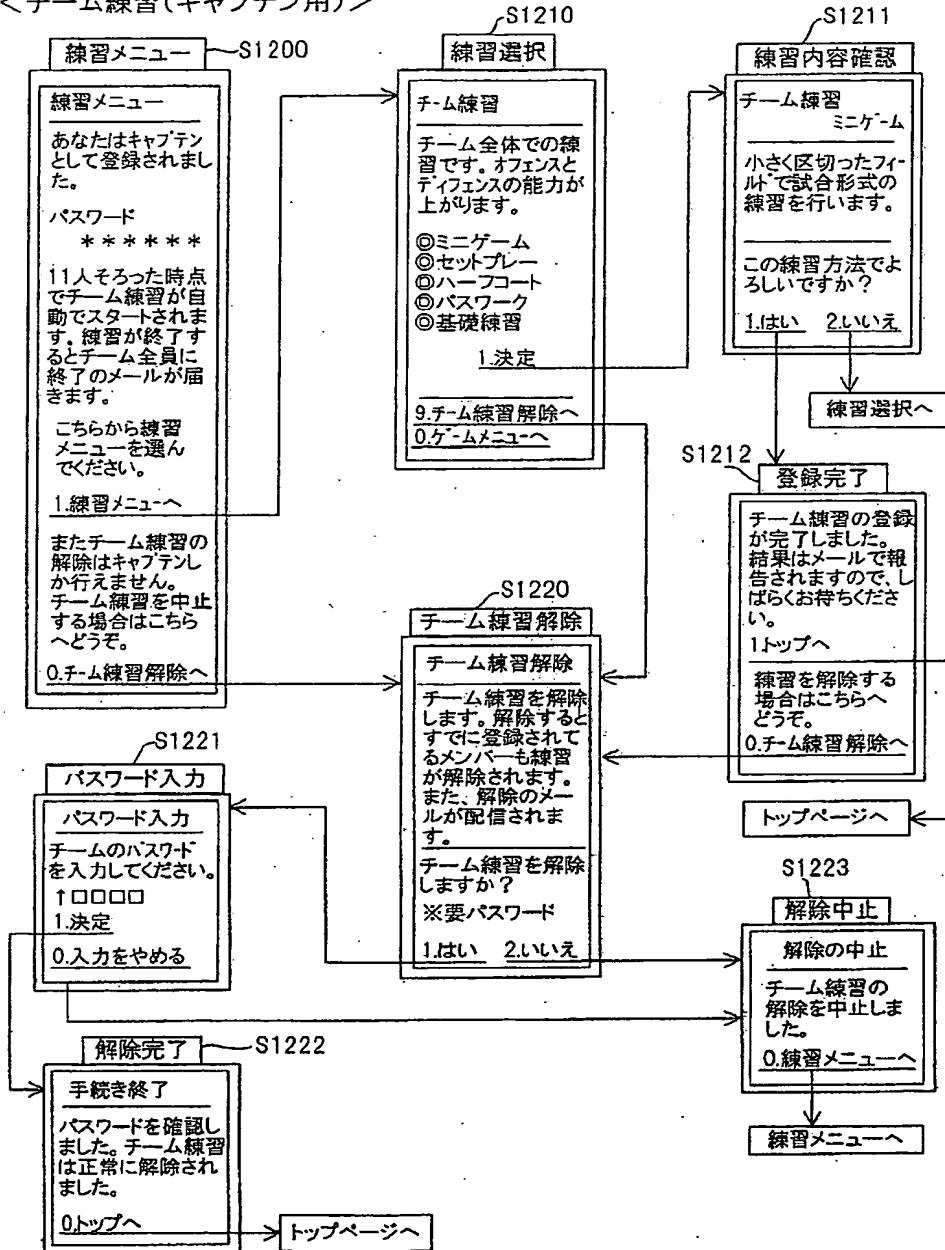
【図23】

## &lt;チーム練習(選手用)&gt;



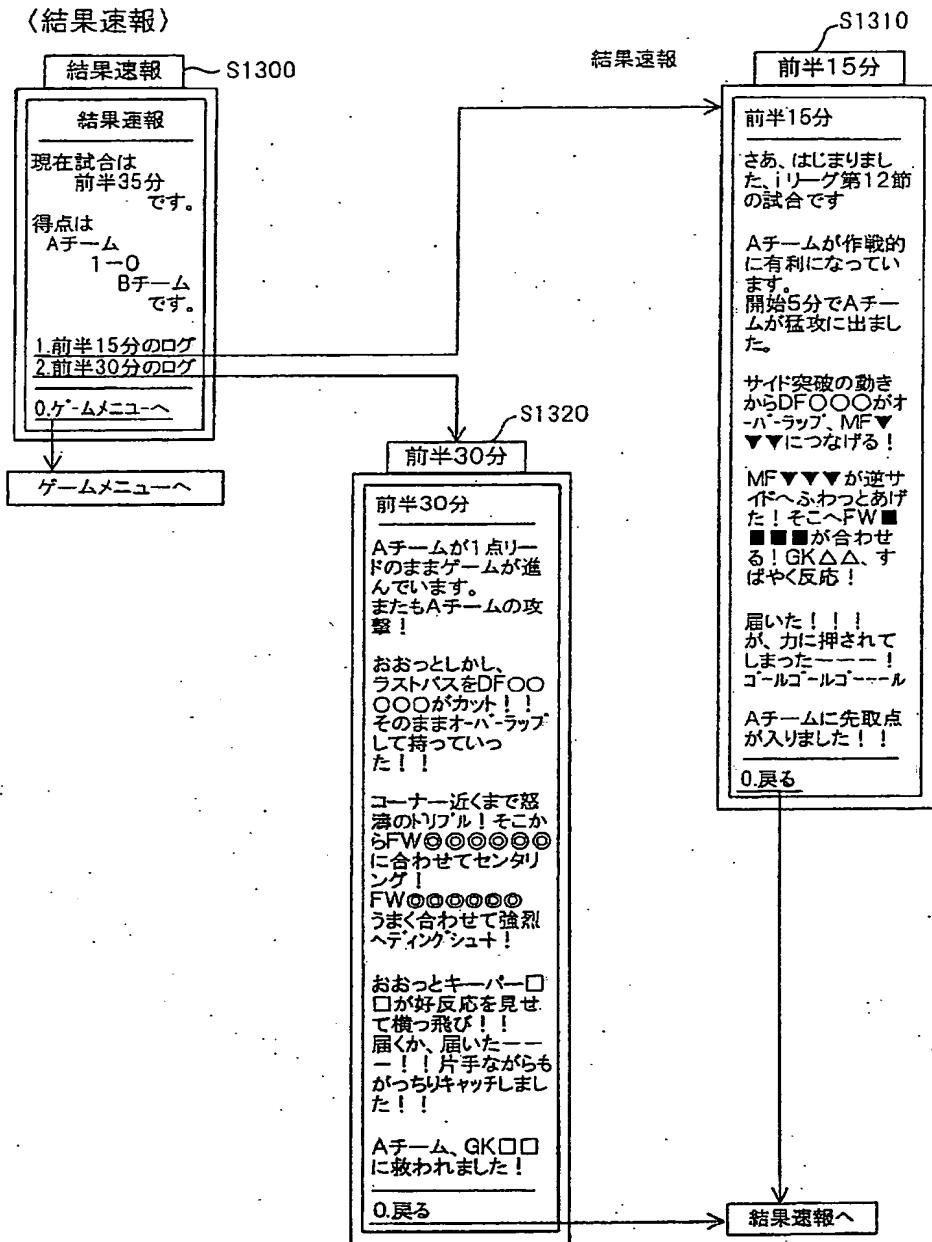
【図24】

## &lt;チーム練習(キャプテン用)&gt;

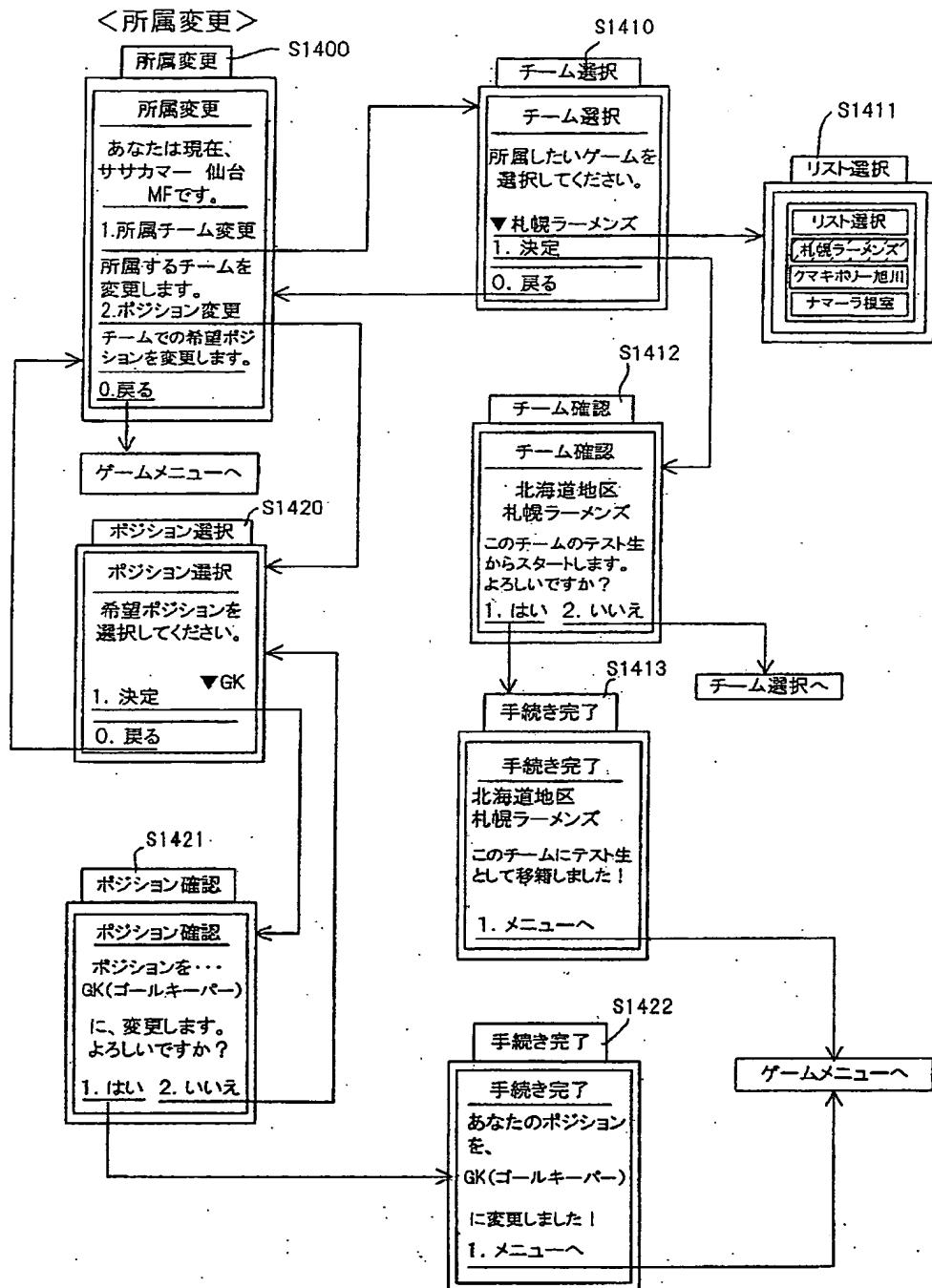


【図25】

## 〈結果速報〉

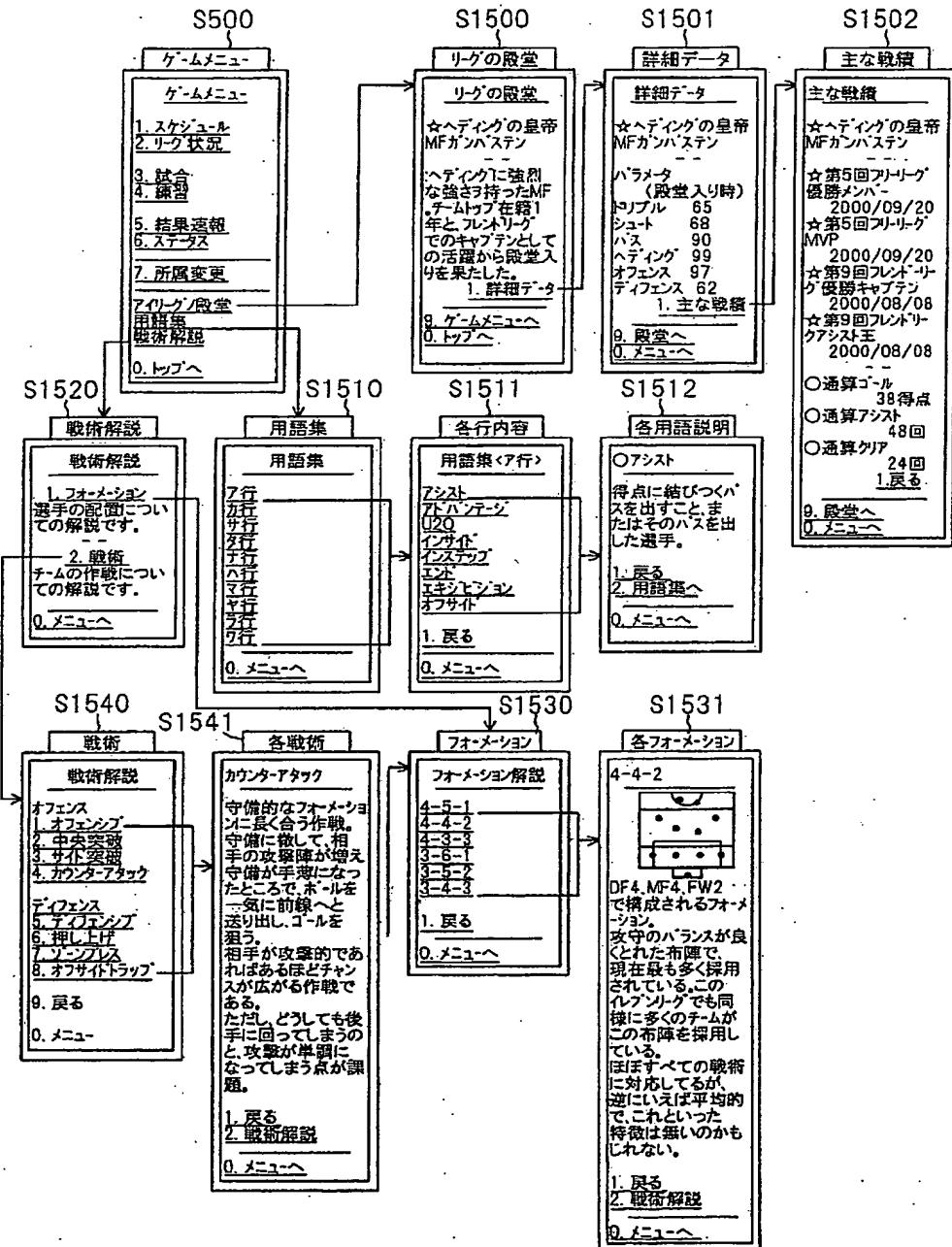


【図26】



【図27】

## &lt;殿堂・用語集・戦術解説&gt;



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

**BLACK BORDERS**

**IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**

**FADED TEXT OR DRAWING**

**BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**

**SKEWED/SLANTED IMAGES**

**COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**

**GRAY SCALE DOCUMENTS**

**LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**

**REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**

**OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**